4
LE RADICI DEL MALE
J.H. BRENNAN
fire*wolf
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

LE RADICI DEL MALE

J. H. BRENNAN

illustrato da John Blanche
tradotto da Marco Spada

Edizioni E. Elle

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA DI FIRE*WOLF

Forza	Velocità	Resistenza	Coraggio
Fortuna	Carisma	Fascino	= PV

Punteggio iniziale:

Punteggio attuale:

Potere:

Abilità:

REGISTRO DI COMBATTIMENTO

Avversario:	Avversario:
Punti di Vita dell'avversario:	Punti di Vita dell'avversario:
Risultato:	Risultato:
Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate)	Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate)
Punti di Vita finali dell'avversario:	Punti di Vita finali dell'avversario:

Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:
Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:
Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:	Avversario: Punti di Vita dell'avversario: Risultato: Danno inferto: (modificato dall'abilità e dalle armi usate) Punti di Vita finali dell'avversario:

INIZIO DEL GIOCO

Per giocare ti serve una matita, una gomma, qualche foglio di carta e, se li hai, un paio di normali dadi a sei facce. Potrebbe esserti utile anche un piccolo calcolatore, ma non è strettamente indispensabile.

Creare un personaggio
Il protagonista di questo libro, sostanzialmente diverso da un romanzo di tipo tradizionale, non viene creato dall'autore: chi gli dà vita sei tu che leggi.
Dai un'occhiata a questa tabella:

FORZA
VELOCITÀ
RESISTENZA
CORAGGIO
ABILITÀ

Sono le caratteristiche fondamentali di un guerriero, l'eroe di questa saga, un personaggio insolito e complesso di nome Fire*Wolf.
Oltre a queste, naturalmente, egli possiede anche caratteristiche un po' meno marziali, ossia:

FORTUNA
CARISMA
FASCINO

Ora prendi i tuoi due dadi e fai un tiro per determinare la prima caratteristica.
Se non li hai a portata di mano, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine a destra; fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice e poi fermati su una pagina a caso. (Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado considera solo quello di destra.)
Somma il punteggio dei due dadi, moltiplicalo per 8 e scrivi il risultato nell'apposito Registro d'Avventura. Lo troverai all'inizio del libro ed è utile per annotare i tuoi progressi nel corso dell'avventura.
Poi ripeti l'operazione per tutte le altre caratteristiche, tranne che per l'ABILITÀ.
Ognuna delle cifre che hai riportato può essere considerata *una percentuale* della particolare qualità che Fire*Wolf possiede in quel preciso momento.
Certo, moltiplicando la somma di due dadi a sei facce per 8 il massimo risultato che si può ottenere è 96, che per 4 unità non arriva al 100 per cento. Ma solo Allah è perfetto, e quindi Fire*Wolf deve accontentarsi del livello che ha raggiunto, perché nessuno può arrivare al massimo.
Finora la casella dell'ABILITÀ è rimasta in bianco. Se hai già guidato Fire*Wolf in qualsiasi altra avventura della serie, avrai un punteggio di ABILITÀ da riportare in questa avventura e potrai così riempire la casella. Altrimenti assegna a Fire*Wolf un arbitrario valore di 10.
In entrambi i casi ricorda che l'ABILITÀ aumenta man mano che l'avventura procede. Tutti i combattimenti da cui Fire*Wolf riesce a uscire vivo e le situazioni che

risolve con una mossa particolarmente furba vanno ad aumentare la sua ABILITÀ di 1 punto, fino a raggiungere il massimo, il magico 96.
Ciò che devi sapere adesso è come combatte il tuo pupillo.

Combattimenti

La vita o la morte del tuo personaggio dipendono sostanzialmente dalla tua abilità nel conservare i suoi PUNTI DI VITA. Ecco come calcolare, in qualsiasi momento, i PUNTI DI VITA di Fire*Wolf:

FORZA + VELOCITÀ + RESISTENZA + CORAGGIO + FORTUNA + CARISMA + FASCINO = PUNTI DI VITA

Nel corso dell'avventura, mano a mano che il tuo personaggio sviluppa la sua ABILITÀ, aumenteranno con questa anche i suoi PUNTI DI VITA.
La quantità dei PUNTI DI VITA è variabile: Fire*Wolf ne perderà durante i combattimenti e in un'altra gamma di interessanti situazioni in cui può venire a trovarsi; potrà invece recuperare PUNTI DI VITA grazie al riposo, alla guarigione, ecc. Comunque sia, i PUNTI DI VITA non potranno mai superare la loro quantità originale, salvo per effetto del crescere dell'ABILITÀ.
La regola fondamentale di ogni combattimento è:

Quando i PUNTI DI VITA arrivano a zero, il tuo personaggio è morto.

In questo caso, armati di dadi e crea una reincarnazione del tuo personaggio; poi ricomincia da capo.

Regole di Combattimento

1. *Primo Colpo*

A meno che non venga specificato diversamente nel paragrafo in cui avviene il combattimento, si inizia con lo stabilire chi colpisce per primo. Per far questo devi tirare due dadi per il tuo personaggio e aggiungere al risultato i valori di tre delle sue caratteristiche: VELOCITÀ, CORAGGIO e FORTUNA. Fatto ciò, ripeti l'operazione per il suo avversario, aggiungendo stavolta le sue caratteristiche, e poi confronta i due risultati: chi ha ottenuto il maggiore avrà il beneficio del primo colpo.

2. *Inizio del Combattimento*

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno e facendovi vicendevolmente a pezzi finché lo scontro non venga deciso da morte, sconfitta o ritiro di uno dei due contendenti, o da qualche altro fattore.

3. *Colpire*

Per ogni colpo è necessario stabilire, sempre lanciando i dadi, se andrà a segno. Fondamentalmente, i punteggi dal 7 in su significano che hai colpito il tuo avversario, o che lui ha colpito te, e dal 6 in giù che lo hai mancato. Ma questo valore verrà sempre modificato in base alla tua ABILITÀ e anche, in qualche misura, alla tua FORTUNA. Per ogni 10 punti di ABILITÀ che acquisisci durante il gioco puoi diminuire di un'unità il punteggio che devi fare per colpire. Se, ad esempio, ti trovi ad avere 20 punti di ABILITÀ, per colpire ti basterà un 5, ma devi aver raggiunto *esattamente* i 10 punti: finché

la tua ABILITÀ non arriva a 10 non puoi apportare nessuna correzione e, allo stesso modo, anche se hai un'ABILITÀ di 19, correggerai solo di 1, e così via. Naturalmente anche le probabilità che il tuo nemico ha di colpirti vengono influenzate dalla sua ABILITÀ esattamente allo stesso modo.
La modifica in base alla FORTUNA è più semplice da calcolare e puoi farlo subito. Se la tua FORTUNA è maggiore di 72, puoi togliere 1 dal punteggio necessario per colpire: in altre parole, ti basta fare dal 6 in su ai dadi per assestare il colpo. E anche qui, per il tuo avversario vale la stessa regola.

4. *Danno*
Una volta che dadi e modifiche hanno stabilito che hai colpito il tuo avversario, viene il momento di calcolare l'entità del danno che gli hai provocato, ovvero quanti PUNTI DI VITA gli hai tolto. È presto fatto.
Prima sottrai il minimo necessario per colpire dal punteggio dei dadi. Cioè, se, calcolate le modifiche di ABILITÀ e FORTUNA, ti basta un 5 per colpire e tirando i dadi fai 10, significa che hai ottenuto 5 punti in più di quanto ti serviva per colpire. Ora moltiplica questa cifra per 10 e avrai la quantità base dei PUNTI DI VITA che gli hai tolto (ovvero quanti PUNTI DI DANNO gli hai inferto).
Ma anche il danno è sempre soggetto a modifiche. Innanzi tutto puoi aggiungere 1 punto al danno inferto ogni 8 punti di FORZA che possiedi. Inoltre, ovviamente, se colpisci il nemico con un'arma gli provocherai ferite ben più gravi che non affrontandolo a mani nude,

quindi potrai aggiungere altri punti di danno a seconda dell'arma che usi. Di seguito troverai una tabella che mostra chiaramente i PUNTI DI DANNO supplementari provocati dai vari tipi di arma. È altrettanto ovvio che se hai un'armatura o uno scudo il danno subito sarà minore, quindi nella stessa tavola troverai la quantità di PUNTI DI VITA da sottrarre per ogni tipo di protezione.

TAVOLA DI MODIFICA
IN BASE AD ARMI E ARMATURE

Freccia	+10	Mazza ferrata	+14
Ascia	+15	Giavellotto	+12
Clava	+ 8	Spada	+10
Pugnale	+ 5	Armatura di cuoio	- 5
Mazza	+ 7	Cotta di maglia	- 8
Alabarda	+12	Cotta di piastre	-12
Lancia	+12	Scudo	- 7

Chi combatte sia con l'armatura che con lo scudo avrà vantaggi da tutt'e due le cose, ma la protezione dello scudo in questo caso scende a -5, perché l'armatura ne rende l'uso più lento e difficile.
Tutte queste correzioni, comunque, si riferiscono solo ad armi e armature normali. Quelle magiche invece, sempre che tu sia sufficientemente fortunato da trovarle, sono ancora più letali o protettive, come avrai modo di scoprire se si presenterà l'occasione.
Calcolata l'entità del danno e le sue correzioni, sottrai il risultato dai PUNTI DI VITA che il tuo avversario ha

al momento e, naturalmente, fai lo stesso dopo che lui ha colpito te. Come abbiamo già detto, quando il totale dei PUNTI DI VITA arriva a zero, sopravviene la morte. Se, come accade di solito, Fire*Wolf combatte con la Spada del Destino, un'arma magica e infida cui si è trovato vincolato in un'avventura precedente, entra in gioco un altro fattore. La spada assorbe letteralmente i PUNTI DI VITA dell'avversario e li trasferisce a Fire*Wolf. Ciò significa che durante il combattimento il nostro avrà una certa tendenza a diventare più forte, ma naturalmente non potrà assorbire PUNTI DI VITA oltre il totale iniziale. Troverai altre informazioni sulla Spada del Destino tra le sezioni alla fine del libro.

5. *Ultima Speranza. Ovvero, come evitare la morte.*
C'è un'unica, remota possibilità di evitare di morire nel caso in cui tu abbia perso tutti i PUNTI DI VITA e dipende dalla tua FORTUNA. Se ti sembra proprio che il tuo personaggio sia stato ucciso, hai a tua disposizione un tiro di dadi (uno solo) il cui risultato deve essere moltiplicato per 8. Se la cifra che ottieni è inferiore a quella della tua FORTUNA, puoi ricominciare il combattimento da capo, reintegrando tutti i PUNTI DI VITA persi sia da te che dal tuo avversario.
Ma, se il tuo oppositore ti uccide nuovamente, *non* avrai una seconda possibilità di mettere alla prova la tua FORTUNA.

6. *Resistenza*
Per quanto tempo potrai continuare a combattere colpo su colpo dipenderà dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando per difetto, e

scoprirai per quanti scontri potrai proseguire prima di doverti riposare. Dopo aver combattuto per questo numero di scontri dovrai stare fermo per due scontri per riprendere fiato. Questo, in pratica, significa che il tuo avversario avrà due possibilità di colpirti senza che tu possa contrattaccare, ma la stessa cosa capiterà a lui quando avrà raggiunto il suo limite di RESISTENZA.

Magia

A Fire*Wolf la magia non piace affatto, ma non ne può fare a meno per motivi di pura sopravvivenza, più o meno come per la Spada del Destino. Suo padre, il mago Lord Xandine, aveva voluto insegnargli alcuni incantesimi perché potesse utilizzarli come difesa. Eccoli:

ARMATURA MAGICA
SFERA DI FUOCO
INVISIBILITÀ
PARALISI
AGO AVVELENATO
RESURREZIONE
RITORNO
DISTORSIONE TEMPORALE
TERRORE

Scagliare qualsiasi incantesimo comporta un impiego di POTERE. Le quantità di POTERE necessarie e gli effetti degli incantesimi si trovano nella sezione "Tabella degli Incantesimi" alla fine del libro.

Nelle avventure precedenti Fire*Wolf si è costituito una riserva di POTERE sottoponendosi ad una serie di prove.

In questa nuova avventura *non potrà* usufruire del POTERE che non ha utilizzato nelle precedenti. Assegnagli arbitrariamente 50 punti di POTERE (ma *non* sommarli ai PUNTI DI VITA).
L'uso della magia da parte di Fire*Wolf è sottoposto a certe regole:

1. Prima che Fire*Wolf possa usare un *qualsiasi* incantesimo, dovrai tirare i dadi per stabilire se in quel momento è *ben disposto* verso la cosa o no. Se esce un numero dal 4 in su, *non ne vorrà sapere di nessun tipo di magia* per la durata di tutto il paragrafo, indipendentemente dai rischi che corre.

2. Anche se ha abbastanza POTERE per farlo, Fire*Wolf non utilizzerà mai due volte uno stesso incantesimo nel corso dello stesso paragrafo, ma potrà lanciare uno degli altri a sua disposizione.

3. Gli incantesimi hanno una certa *probabilità di fallire*: c'è il 50 per cento di probabilità che non riescano. In altre parole, perché la formula magica pronunciata da Fire*Wolf funzioni dovrai fare almeno 6 ai dadi. Fin qui tutto bene, ma c'è un problema: ciò che richiede POTERE è la *concentrazione*, quindi, anche se l'incantesimo non riesce, il POTERE impiegato per scagliarlo viene irrimediabilmente consumato.

Recuperare Potere

Fire*Wolf avrà la possibilità di recuperare il POTERE che ha impiegato in diversi modi.

Può convertire i suoi PUNTI DI VITA in POTERE, cioè può decidere di sacrificare, diciamo, 10 PUNTI DI VITA per avere 10 punti di POTERE in più.
Inoltre, nel corso dell'avventura, potranno verificarsi delle circostanze che gli permettono di aumentare la riserva di POTERE a sua disposizione.

Aumentare l'Abilità

L'ABILITÀ aumenta solo con l'esperienza. Per ogni combattimento che sostieni (e vinci!) aggiungi 1 punto all'ABILITÀ complessiva. Questo, una volta raggiunte le cifre richieste, contribuisce ad aumentare le tue probabilità di colpire in combattimento e, inoltre, va ad aggiungersi al totale dei tuoi PUNTI DI VITA.

Tiri di Verifica

Durante l'avventura, ti verrà richiesto di tirare i dadi per stabilire se Fire*Wolf uscirà con successo da una determinata situazione. Questi sono tiri che servono per verificare quali sono le sue possibilità di riuscita in base a FORTUNA, FORZA, VELOCITÀ o qualsiasi altra sua caratteristica.
I tiri di verifica si fanno così:
- Lancia due dadi, somma le due cifre e moltiplica il risultato per 8.
- Confronta il risultato con il numero relativo alla caratteristica da verificare.
- Se il risultato del tiro di verifica è minore del numero della caratteristica, il tentativo di Fire*Wolf è riuscito.
- Se il risultato è maggiore, il tentativo di Fire*Wolf è fallito.

LA SAGA

Quella di Fire*Wolf è una saga epica molto particolare, una saga in cui chi crea la storia sei *tu*. Se hai già letto i primi tre libri della serie, saprai già qualcosa sul suo protagonista. Fire*Wolf è stato allevato (ma non vi è nato) nel villaggio di pietra di una tribù barbara, che vive in certe caverne sotterranee delle Terre Selvagge, nel Regno di Harn. Ancora giovane, Fire*Wolf venne esiliato dal villaggio in seguito ad un incidente di natura non ben specificata, ma perfettamente intuibile, che coinvolse la figlia del capo. E nell'esilio, Fire*Wolf conobbe il suo Destino.

Attraverso una serie di peripezie che gli furono pressoché fatali, inaugurata dall'incontro con Baldar l'eremita, Fire*Wolf scoprì di essere il discendente di una nobile casata del vicino Regno di Kaandor e figlio di Lord Xandine, il Mago.

La rivelazione però non fu particolarmente gradita, perché Fire*Wolf aveva sempre detestato la magia e a tutt'oggi, nonostante il suo diritto di nascita, è piuttosto restio a praticarla. Ma volente o nolente, il nostro ha dovuto farne uso in varie occasioni, dato che il suo Destino fu quello di divenire il difensore della sua patria adottiva dagli attacchi di una razza di creature mostruose detta Stirpe di Demoni.

Le leggende riportano che i Demoni vennero creati in tempi remoti da una setta di maghi di Kaandor, ormai

morti da molti millenni, che imprigionavano le anime di certe entità demoniache in corpi artificiali, dando così vita a una razza di mostri.
Ma in seguito - narra la leggenda - le creature si rivelarono troppo pericolose e, imprevedibili com'erano, sfuggirono al controllo dei loro creatori e gli si ribellarono contro. Da allora, dopo la ribellione in massa dei tempi preistorici, la Stirpe di Demoni visse in un impenetrabile labirinto sotterraneo nei pressi della catena montuosa che separa i due regni confinanti di Harn e Kaandor.
Sporadicamente, i Demoni uscivano dalla loro tana e si riversavano su Harn, portando ondate di devastazione cui si potevano opporre ben poche difese, perlomeno finché Fire*Wolf non scoprì il misterioso Globo d'Oro, oggetto magico dal potere immenso che ha poi utilizzato per annientare letteralmente la Stirpe di Demoni, riducendo la loro tana in polvere.
Ora è passata solo qualche settimana dallo storico evento, e il prestigio di Fire*Wolf è alle stelle. In tutto il regno viene salutato come l'eroe che ha liberato Harn da quella piaga millenaria, amato dal popolo, ammirato e corteggiato dai potenti. Ma di tutto questo al nostro importa assai poco, e ne ha ben donde...

*E ora vai all'**1**.*

Le radici del Male

L'Avventura

NOZZE INFAUSTE

1

Fire*Wolf fissava stupefatto, mentre Pogun, sorriso sul volto, gli portava l'ennesimo involto di seta. "Dalla nobile Casa dei Romov" spiegò, "come al solito, in ritardo".

Fire*Wolf, non sapendo più che dire, gli fece un cenno e Pogun, con gesto ampio, tolse anche quest'ultimo dono dalla seta e lo mise accanto agli altri. L'insieme era impressionante. Qui una cappa finemente intessuta e damascata, omaggio della Gilda dei Tessitori... lì un paio di bracciali d'oro, omaggio dei Negromanti... un cinto di cuoio lavorato con fibbia incastonata, e fodero in filigrana d'argento per la Spada del Destino, commissionato dalla Corporazione dei Mercanti... un austero scrigno contenente una pesante catena d'argento che aveva per pendente un rubino di luce purissima, dono della Corporazione degli Alchimisti... un semplice cofanetto d'oro, inviato dalla Gilda degli Orefici, che rivelò al suo interno un anello con un grosso smeraldo. Fire*Wolf provò un certo dolore vedendolo: gli ricordava troppo quello che gli aveva dato Re Voltar, l'anello che si disintegrò quando lui scatenò tutta la potenza del Globo d'Oro per annientare la Stirpe di Demoni.

Distolse a fatica lo sguardo dal gioiello. Scrigni e cristalli, seta e tessuti preziosi, oggetti di ceramica e di giunchi intrecciati, armi ornamentali... era tutto qui, doni su doni su altri doni. Sommerso tra gli altri c'era

perfino un cofanetto di ebano finemente intagliato che conteneva un piccolo pugnale dal manico incastonato: l'omaggio della Gilda degli Assassini!
"Lord Xandine... "
Fire*Wolf ritornò alla realtà. Pogun, il servitore, era al suo fianco: "È quasi ora, mio signore".
Fire*Wolf annuì. Se fosse dipeso solo da Lady Freya e da lui sarebbe stata una cerimonia semplice. Ma né il padre della sposa, Olric, né l'Alto Consiglio avevano voluto sentir ragioni. Avevano tutti un'infinità di motivi per cui le nozze dovevano essere le più sontuose che Harn avesse mai visto e, dato che ora Olric era Re, non si poteva certo discutere. Uscendo dalla sala del banchetto e lasciandosi dietro quello stupefacente spiegamento di omaggi nuziali, Fire*Wolf quasi piombò addosso a Olric stesso, che stava camminando velocissimo lungo il corridoio. Il Re appariva pallido e piuttosto inquieto.
"Calmatevi, Maestà" sussurrò Fire*Wolf sorridendo. "È lo sposo che dovrebbe essere nervoso il giorno delle nozze".
Ma Olric non sembrava esattamente di umore festoso. Prendendo Fire*Wolf in disparte, gli chiese con espressione cupa: "Hai visto il Cancelliere?"
"Lord Nazar? No, non lo vedo da diversi giorni. Ma dovrebbe essere tra gli invitati, naturalmente".
Olric scosse il capo. "Ora sembra così strano. Sai che il mese scorso è scomparso per più di una settimana?" Fire*Wolf annuì, e Olric proseguì: "Da quando è tornato si comporta in modo strano. Temo che l'esperienza

abbia lasciato il segno più di quanto lui creda, ma anche più di quanto crediamo tutti noi. Non ricorda nulla di dove è stato, lo sapevi?"
"Così mi è stato riferito" disse Fire*Wolf.
"Diffido delle stranezze" gli confidò Olric in tono grave, "e queste sparizioni sono strane. In tutto sono già più di una dozzina, mi diceva il Capo della Gendarmeria... e ora è scomparso anche lui".
"Nazar? Di nuovo?"
"No, il Capo della Gendarmeria! Non lo trovo da nessuna parte!"
"Forse si è semplicemente allontanato per indagare su questo mistero" suggerì Fire*Wolf.
"Sì. Sì, forse questa... " Olric sembrò tornare di colpo cosciente della situazione e sorrise. "Ma, mio buon Fire*Wolf, non dovrei angustiarti con le mie preoccupazioni il giorno del tuo matrimonio. Ora affrettati a prepararti. Il Sommo Sacerdote e l'Alta Sacerdotessa hanno già preso posto e gli ospiti sono quasi tutti qui".
Meno di un'ora dopo Fire*Wolf, impeccabile nelle fulgide vesti ufficiali di Consigliere del Regno, si trovava di fronte al Sommo Altare del Tempio del Palazzo e il suono lamentoso del corno dorato di ariete annunciava l'entrata della sua sposa. Come si voltò e vide il volto velato di Lady Freya, il suo cuore ebbe un sobbalzo e, quando l'Alta Sacerdotessa diede inizio alla cerimonia, prese a battergli in petto come non aveva fatto nemmeno nelle caverne dei Demoni.
Il rito nuziale durò quasi tre ore e fu suggellato da un bacio. Poi, secondo l'usanza, Freya portò il suo sposo

Erano le nozze più sontuose che Harn avesse mai visto...

alla sala del banchetto con le mani legate da una corda d'oro, e qui lo slegò tra le acclamazioni di tutti i convitati. I due si baciarono nuovamente e si avviarono fianco a fianco ai posti d'onore della Tavola Alta. In questa particolare circostanza, perfino Re Olric sedette leggermente più in basso. Allora il Maestro del Cerimoniale entrò recando la Coppa Nuziale, un calice riccamente decorato con il suo contenuto di vino sanguigno. Freya ne bevve un sorso, poi Fire*Wolf e, con una esplosione di giubilo, iniziarono i festeggiamenti.
Fu un banchetto sontuoso che proseguì per buona parte del pomeriggio. Ma quando il Buffone di Corte, il nano Iff, diede inizio agli intrattenimenti e una compagnia di giocolieri entrò piroettando, quello fu il tacito segnale che gli sposi attendevano per lasciare silenziosamente la sala.
Fire*Wolf si separò a malincuore dalla sua sposa e si ritirò per indossare gli abiti da viaggio. Pogun stava ancora affannandosi a eliminare una piega dal suo mantello quando fu interrotto da un bussare discreto.
Fire*Wolf si volse sorpreso mentre la donna entrava. Non l'aveva mai vista, ma il portamento, la camminata e l'espressione di serena bellezza rivelavano immediatamente la sua appartenenza all'Ordine delle Gegum, come, d'altronde, il fatto che le Guardie del Palazzo l'avessero fatta passare senza invito per le nozze.
S'inchinò con ironia appena accennata, poi i suoi profondi occhi azzurri si fissarono su Fire*Wolf. "Mi conoscete, Lord Xandine?"
"Siete una Gegum, mia signora" le disse Fire*Wolf a denti stretti. Non aveva un grande amore per quell'ordine di

consorelle-maghe che avevano controllato i suoi movimenti con tanta facilità quando cercava il Globo d'Oro.
"Sono una Gegum" confermò lei. "La Badessa Lipta mi ha incaricato di portarvi un messaggio".
"Parla" ordinò Fire*Wolf.
La donna rivolse un'occhiata a Pogun, che si defilò senza una parola. Quando il servitore uscì, disse: "Lord Xandine, la vostra presenza è richiesta al nostro Convento immediatamente".
"Immediatamente?" le fece eco Fire*Wolf, "Per gli Dei, ma oggi è il giorno del mio matrimonio!"
"Ciò nonostante" disse tranquillamente la consorella Gegum, "dovete venire".

*Ma è proprio così? Fire*Wolf è libero di agire come crede e di decidere la propria sorte. Può accogliere la richiesta o ignorarla a suo piacimento. Se decide di seguirla, vai al* ***25***. *Se rifiuta, vai al* ***15***.

2

La Spada del Destino scivolò dolcemente nel fodero lavorato. Fire*Wolf ne ammirò per un attimo la finissima fattura e poi si allacciò il cinto alla vita, trovandolo bello e piacevole al tatto.

Se questa è la sua prima scelta, torna al ***28*** *per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al* ***19***.

3

Cosa mai poteva essere successo all'anziano Cancelliere? Fire*Wolf non lo conosceva intimamente, ma la sua

reputazione era ormai parte della storia del Regno: cittadino integro e sobrio, disponeva di ricchezza e potere, ma era anzitutto suddito fedele del Re. Stava accadendo qualcosa di molto strano.

*Forse Fire*Wolf dovrebbe trattenersi al* ***38*** *a perquisire il cadavere. Ma se la preoccupazione per la scomparsa della sua sposa si fa più pressante preferirà andare direttamente all'* ***8*** *a esaminare gli archivi della Gendarmeria.*

4

Lo spazio circostante ondeggiò bruscamente e l'immagine della Badessa delle Gegum apparve per un istante mentre Fire*Wolf precipitava a capofitto nel pozzo.

Che lo conduce sempre più giù, fino al ***13***.

5

Lo spazio circostante ondeggiò bruscamente e l'immagine della Badessa delle Gegum apparve per un istante mentre il suolo gli crollava di sotto i piedi e Fire*Wolf precipitava a capofitto nel torrente di lava.

Una scorciatoia, rapida e bollente, per il ***13***.

6

Il pendente, incastonato con filigrana d'argento, non è solo di rara bellezza, ma anche utile. Se posto contro la sua fronte, reintegrerà la metà dei PUNTI DI VITA che il nostro ha perso in combattimento. L'oggetto, però, può essere usato una sola volta dopo ogni combattimento e in nessun'altra occasione.

*Se questa è la sua prima scelta, torna al **28** per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al **19**.*

7

Come Fire*Wolf avanzò, bastone alla mano, verso lo spropositato individuo, questi lo imitò e i due si incontrarono al centro dell'esile asse.
"Che il combattimento abbia inizio!" esclamò il gigante con un ghigno.

Che inizi, senz'altro. Ma nonostante la mole e la baldanza dell'individuo, le sue caratteristiche non sono particolarmente impressionanti:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*48*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*70*
ABILITÀ	*61*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*25*	*FASCINO*	*35*

PUNTI DI VITA 367

*Rimane, però, il problema di mantenersi in equilibrio sull'asse. Per ogni colpo che va a segno contro Fire*Wolf, il nostro dovrà fare dal 10 in su per rimanere in equilibrio, ma al punteggio dei dadi potrà aggiungere 1 per ogni 5 punti di ABILITÀ che possiede oltre i 50. La stessa verifica, con la stessa correzione, vale anche per il suo enorme avversario. Se Fire*Wolf riesce a uscire vivo dall'insolito incontro, vai al **58**; altrimenti, vai al **13**.*

8

Il Vicecapo della Gendarmeria, un uomo di nome Menton Mala con qualche caratteristica da gnomo, fornì i rapporti a Fire*Wolf senza fare domande. Questi li prese e si stupì nel vedere quella mole di carta. Mentre li scorreva, il suo stupore divenne sgomento: nelle ultime settimane, complessivamente, erano state registrate quindici scomparse. Riguardavano tutte personalità con alte cariche, dagli Amministratori di Contrada al Cancelliere, Lord Nazar. Dopo poco, Fire*Wolf scoprì che nella maggior parte dei casi la persona in questione era ritornata dopo qualche giorno, senza potere o voler dare la minima spiegazione. Ad ogni modo erano tutti illesi e il loro caso era stato chiuso. Il rapporto su Nazar, però, conteneva anche una nota riguardante una confusa testimonianza secondo cui era stato visto a Belgardium, o nelle vicinanze, nel periodo in cui era rimasto irreperibile.

Fire*Wolf esaminò attentamente la documentazione, cercando elementi ricorrenti. Le prime sparizioni sembravano essersi verificate quasi tutte nella regione meridionale di Harn comprendente Belgardium. Il giovane Xandine meditava perplesso. Quella che era stata una grande città costiera, un tempo seconda solo alla capitale, era stata devastata una decina d'anni prima dai Demoni con un implacabile attacco aereo, e al momento era in via di ricostruzione.

Poteva esserci un collegamento?

*Fire*Wolf potrebbe voler ancora interrogare Lord Nazar al* ***20****; ma potrebbe anche decidere di intra-*

prendere il viaggio fino a Belgardium per cercare lì una traccia della sposa scomparsa, cosa che può fare al ***28***.

9

Nonostante le più scrupolose ricerche, Fire*Wolf non riuscì a trovare alcun meccanismo segreto.

Non gli rimane che tornare al ***43*** *e rivedere la propria scelta.*

10

Fire*Wolf sguainò la Spada del Destino e spinse da parte l'uomo terrorizzato. Seguendo le grida giunse rapidamente ad una porta di legno di quercia. Irruppe, spalancandola, e ciò che si presentò ai suoi occhi fu una carneficina.
Al centro della stanza incombeva una creatura da incubo, una cosa di melma con un unico corno, uscita dalle viscere dell'Inferno. Attorno ad esso giacevano non due, bensì cinque cadaveri umani smembrati, e il sangue scorreva ovunque. Sette membri della Gilda, nell'immobilità della concentrazione, facevano cerchio lungo le pareti della stanza. La creatura era tenuta a bada unicamente dai loro sforzi, ma i corpi feriti e sanguinanti indicavano fin troppo chiaramente che si stavano indebolendo.
Fire*Wolf non esitò: balzò al centro della stanza con la Spada del Destino ululante in pugno.

Un balzo che ricorderà per la vita... o per la morte. Ecco le caratteristiche del Melmoth:

FORZA	*125*	*VELOCITÀ*	*75*
RESISTENZA	*100*	*CORAGGIO*	*120*
ABILITÀ	*50*	*FORTUNA*	*70*
CARISMA	*0*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 540

*Sebbene non abbia armi, il mostro infligge +10 PUNTI DI DANNO al colpo e, particolare nefasto, con un tiro da 12 avvelena l'avversario. Se Fire*Wolf viene avvelenato, a ogni scontro di combattimento subirà 8 PUNTI DI DANNO oltre a quelli inferti normalmente (ma l'effetto del veleno si esaurirà al termine del combattimento).*
*Se Fire*Wolf sopravvive a questo spiacevole contrattempo, vai al* ***44***. *Altrimenti, vai al* ***13***.

11

*Dato che Fire*Wolf e lo gnomo sono dello stesso sesso, piuttosto che l'indubbio FASCINO del nostro, qui è il CARISMA che può avere l'effetto sperato. Tira due dadi e moltiplica per 8, aggiungendo 1 per ogni 5 punti di CARISMA che Fire*Wolf possiede oltre i 50. Se, su tre tiri, uno dei risultati è maggiore di 50, vai al* ***21***; *altrimenti, vai al* ***41***.

12

La piccola anticamera piombò in un silenzio improvviso quando Fire*Wolf chiese della cicatrice. Nazar portò involontariamente una mano alla testa, poi la ritrasse. "Questa?" disse stringendosi nelle spalle. "Un incidente di caccia. Niente di grave: quello stupido cavallo mi

disarcionò. Suppongo di essere ormai troppo vecchio per cacciare come facevo un tempo".
La spiegazione sembrava abbastanza plausibile e, anche se la verità fosse stata un'altra, per Fire*Wolf era evidente che non avrebbe ottenuto molto di più insistendo sull'argomento. Gli aveva ormai quasi dato le spalle, andandosene, quando l'anziano dignitario si lanciò contro di lui, pugnale alla mano.

Nonostante la sua rispettabile età, Nazar è sorprendentemente robusto. Ecco le sue caratteristiche:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*50*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*55*
ABILITÀ	*16*	*FORTUNA*	*40*
CARISMA	*20*	*FASCINO*	*25*

PUNTI DI VITA 314

*Ma, ancor più rilevante, forse, è il fatto che Fire*Wolf non ha con sé la Spada del Destino. Certo, l'infernale lama non può essere persa, rubata o separata dal proprietario, ma il nostro l'ha lasciata intenzionalmente nelle sue stanze prima della cerimonia e, nel trambusto che ne è seguito, si è scordato di recuperarla. Così è armato solamente del pugnale da cerimonia, che dà +5 PUNTI DI DANNO, esattamente come quello di Nazar. Se Fire*Wolf riesce a sfuggire a questo inaspettato attacco, vai al* ***3***. *Se Nazar lo uccide, eccolo al* ***13***.

13

Così morì Fire*Wolf.
Ma se il nostro eroe lascia il mondo dei vivi, non si tratta

che di una temporanea interruzione nel grande ciclo del suo Destino. Perché Fire*Wolf si può reincarnare, con PUNTI DI VITA e caratteristiche completamente ricreati, nuovamente pronto per affrontare il nemico.
Ma dove affronterà questo nemico è questione affidata al caso. Tira due dadi: se fai dal 5 in giù Fire*Wolf dovrà ricominciare la sua avventura da capo; dal 6 in su potrà tornare direttamente al paragrafo in cui ha trovato la morte.

14

*L'anello con smeraldo si adatta perfettamente al dito di Fire*Wolf. La gemma ha un taglio di eccezionale precisione e bellezza, e può avere un valore di mercato di 10.000 pezzi d'oro. Se questa è la sua prima scelta, torna al* ***28*** *per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al* ***19***.

15

Fire*Wolf scosse il capo in segno di diniego. "Porgete le mie scuse alla Badessa" disse. "In questo momento mi è impossibile recarmi da lei. Procurerò di mettermi in contatto non appena tornerò dalla luna di miele."
Con sua grande sorpresa, la Gegum scrollò semplicemente le spalle e se ne andò senza proferire verbo. Chi era mai riuscito a capire le intenzioni delle consorelle-maghe? Fire*Wolf fissò per un attimo la porta chiusa, quindi cancellò dalla mente il contrattempo e continuò a cambiarsi.
Stava per prendere il mantello da viaggio quando Re Olric piombò nella stanza.

Il re si diede una rapida occhiata intorno. "Non è qui?"
"Chi, Freya?" chiese Fire*Wolf aggrottando le sopracciglia. "No, naturalmente... " L'apprensione celata nelle parole del re si fece strada. "Cos'è accaduto Olric?"
"È scomparsa!" esclamò in tono rasente al panico. "Si è ritirata nei suoi appartamenti a cambiarsi d'abito per il viaggio, come hai fatto tu, ma quando le damigelle l'hanno raggiunta la stanza era vuota. Abbiamo battuto tutto il palazzo, ma non la troviamo da nessuna parte!"
"La Gegum!" sibilò Fire*Wolf. "Pochi minuti fa c'era una consorella Gegum qui!"
Ma Olric scosse il capo. "Non è nello stile delle Gegum, Fire*Wolf. Inoltre, la consorella di cui parli è ancora nell'androne del palazzo, e Freya non è con lei. Mio buon amico, qualcosa mi dice che questo incidente è collegato in qualche modo alle altre sparizioni di cui siamo stati testimoni."
Fire*Wolf lo fissò cogitabondo. Se il re aveva ragione, allora poteva aver senso interrogare Lord Nazar, il Cancelliere che era misteriosamente scomparso e poi riapparso. O magari il Capo della Gendarmeria poteva essere al corrente di qualcosa; anche lui era scomparso per qualche tempo... Ma in qualità di Consigliere del Regno Fire*Wolf aveva libero accesso agli archivi della polizia e lì avrebbe forse potuto trovare qualche indizio su cosa stava accadendo.
"Calmatevi, Olric" disse risolutamente, "la troverò".

*Da dove iniziare? Se Fire*Wolf decide di parlare con Lord Nazar, vai al* ***20***. *Se invece sceglie di controllare gli archivi della Gendarmeria, vai all'* ***8***.

16

Quando Fire*Wolf fu a un metro dallo gnomo si trovò la strada sbarrata da un invisibile campo di forza. La creatura lo osservò arrestarsi bruscamente, e non senza un certo interesse.

*Fire*Wolf può tentare di sfondare il campo di forza al* ***39*** *oppure minacciare lo gnomo al* ***24***. *Ma forse è più producente parlare amichevolmente con la creatura all'* ***11***. *Alternativamente, può tornare indietro al* ***45***.

17

Sebbene non fosse membro della Corporazione degli Alchimisti, Fire*Wolf era ben noto al Maestro, il venerabile Ben beni bar Jain, un mago Sciamano animato da un particolare interesse per l'antica arte, che spesso dispensava suggerimenti al Consiglio del Regno. Ma la richiesta formale di vedere le cripte ottenne una risposta alquanto inaspettata. Le Cripte degli Alchimisti non esistevano più, gli disse tristemente bar Jain: erano saltate in aria accidentalmente quasi tre anni addietro, durante un esperimento con zolfo, salnitro e carbone. Al momento non si era ancora presa la decisione definitiva di ricostruirle, poiché le ultime scoperte alchimistiche suggerivano che poteva essere più semplice acquisire potere da certe strutture megalitiche anziché mediante l'antico esercizio del coraggio e della spada.

Una ben magra consolazione per il nostro, che ora dovrà rivedere la sua decisione al ***38***.

18

*La caverna è lunga nove metri. Per arrivare vivo dall'altra parte, Fire*Wolf dovrà fare un tiro di verifica ogni tre metri. Tira due dadi e aggiungi 1 ogni 5 punti di VELOCITÀ che possiede oltre i 50: con un risultato dal 10 in su, una delle prove sarà superata. Se Fire*Wolf riesce nel suo intento, vai al* ***43****. Altrimenti, la lava porterà le sue ceneri al* ***13****.*

19

Nelle campagne erano ancora visibili le tracce lasciate dalla Stirpe di Demoni. Le successive ondate di invasioni avevano impresso il loro segno, a volte in modo sottile e profondo.
La strada per Belgardium era frequentata, e si snodava prevalentemente nelle vaste ed erbose pianure centrali. Ma quando Fire*Wolf giunse al Fiume Iyx, vide che il ponte segnato sulla sua mappa non esisteva più. Poteva averlo spazzato via una piena invernale, ma era più probabile che lo avessero demolito i Demoni durante una delle loro incursioni. Era possibile che fosse stato costruito un altro ponte, ma nessuno avrebbe saputo dirgli esattamente dove e un uomo solo avrebbe potuto perdere molto tempo per cercarlo.

*E Fire*Wolf è disposto a intraprendere questa ricerca all'****80****? O tenterà di attraversare il fiume a nuoto al* ***56****?*

20

Trovare Lord Nazar fu semplice. L'anziano Cancelliere era effettivamente tra gli invitati alle nozze, tutti in preda

a una certa agitazione, ora che si era sparsa la voce della scomparsa di Lady Freya.
Fire*Wolf respinse bruscamente le loro inevitabili domande e condusse Lord Nazar in una piccola anticamera per parlargli in privato. Senza perdersi in chiacchiere, Fire*Wolf arrivò subito al punto.
Nazar lo fissò sorpreso. "Ma mio caro giovane Xandine, tutte queste voci sulla mia cosiddetta sparizione non sono che un mucchio di fandonie. Ho dovuto recarmi nelle mie proprietà all'est e ho lasciato svariati messaggi circa la mia partenza. Francamente non so immaginare perché la cosa sia stata trasformata in un mistero di queste proporzioni". Si piegò in avanti. "E non può certo avere nulla a che fare con la scomparsa della sposa".
Sulla testa di Nazar c'era una piccola cicatrice. Fire*Wolf si ritrovò a fissarla, come ipnotizzato. Era appena al di sotto dell'attaccatura dei capelli, o dove questa sarebbe stata se il Cancelliere non fosse stato ormai da anni vittima della calvizie. A Fire*Wolf, quella piccola ferita ora rimarginata ricordava qualcosa, e quando fu riuscito a distogliere lo sguardo, gli tornò alla mente cosa. Tempo fa aveva visto una cicatrice estremamente simile sul cadavere di un assassino mandato a ucciderlo. Una coincidenza, o qualcosa di più sinistro?

Cosa conviene fare al nostro eroe? Chiedere direttamente cosa ha prodotto la cicatrice al ***12****? Prendere per buone le parole di Nazar e magari controllare gli archivi della Gendarmeria all'* ***8****? Oppure iniziare la ricerca di altri indizi che lo mettano sulle tracce della sposa scomparsa al* ***34****?*

21

Lo gnomo sorrise e gli fece cenno di avvicinarsi. Con una certa esitazione, Fire*Wolf fece un passo avanti e vide che il campo di forza era scomparso. Tentò per un attimo di scoprire la causa del fenomeno, ma non trovò nessun particolare rivelatore. Quando alzò di nuovo lo sguardo, era scomparso anche lo gnomo.
Fire*Wolf proseguì allora per il corridoio fino a un'altra caverna. Non appena vi entrò si rese conto che la situazione poteva essere anche peggiore delle precedenti. Il suolo emanava un calore intenso e si udiva il boato sommesso della lava sotterranea. Sotto i suoi occhi, si stavano aprendo crepe nel pavimento della caverna e interi blocchi di roccia si infossavano scivolando verso lo strato di lava sottostante. Se voleva uscirne vivo doveva lanciarsi attraverso la grotta prima che l'intero pavimento di roccia cedesse.

Vi si avventurerà al ***18****? O tornerà indietro al* ***5****?*

22

Lungi dall'essere sicuro che quella che stava prendendo era la decisione giusta, Fire*Wolf cercò il consiglio di Olric. Il Re lo ascoltò attentamente, ma si limitò a suggerire che la via più rapida per raggiungere la meta prescelta era quella che passava per Belgardium. La via più breve, infatti, si sarebbe rivelata inevitabilmente più lenta, in quanto attraversava regioni paludose e diversi fiumi.
Fire*Wolf annuì, poi prese congedo e andò a prepararsi per il viaggio.

Cosa che farà al ***28****.*

23

*Fire*Wolf avrà bisogno di una buona dose di CORAGGIO per sopravvivere a questa prova iniziale. Il baratro che deve attraversare misura dieci metri. Ogni tre metri tira due dadi e aggiungi 1 per ogni 5 punti di CORAGGIO che il nostro possiede oltre i 50. Se il risultato di qualsiasi tiro dovesse essere meno di 10, vai al* ***13***. *Se invece sopravvive, vai al* ***26***.

24

Il volto dello gnomo assunse un'espressione sardonica alle aspre minacce di Fire*Wolf, ma fu la sua unica reazione.

Il che lascia il nostro alle prese col suo dilemma iniziale: deve tentare di sfondare il campo di forza al ***39*** *o è forse cosa più producente parlare amichevolmente con la creatura all'* ***11***? *Alternativamente, può tornare indietro al* ***45***.

25

"Bene" disse Fire*Wolf bruscamente. "Verrò a colloquio con la vostra Badessa. Ma sono certo che mi perdonerà la brevità della visita". In realtà la cosa lo incuriosiva. Le Gegum seguivano tanto leggi proprie quanto le proprie misteriose inclinazioni, come avevano fatto per generazioni. Avevano avuto parte anch'esse nell'annientamento della Stirpe di Demoni, ma in modo così contorto che Fire*Wolf non era riuscito a capire chiaramente se furono d'aiuto o d'impaccio. Una convocazione da parte della Badessa non aveva precedenti; ma ora

era avvenuto, e Fire*Wolf bruciava dalla curiosità di scoprirne il motivo.
Se la consorella si era sentita offesa, non lo mostrò, né lasciò trasparire altra emozione mentre si girava per andarsene. "Comunicherò la vostra decisione alla Badessa" disse.
Fire*Wolf finì di vestirsi, poi trovò il suo servitore che si era rincantucciato in un'anticamera e gli diede istruzioni per la sua partenza imminente, avvisandolo che intendeva ritornare entro un'ora. Dispose espressamente affinché la sua sposa non fosse avvertita, perché contava di essere di ritorno prima che fosse pronta per la partenza. Poi si fece preparare un cavallo veloce e, uscendo da un'entrata secondaria per evitare la folla, si avviò per le strade di Pelimandar verso il Convento Esoterico delle Gegum.
In precedenza, quando la minaccia dei Demoni era al culmine, aveva trovato difficile entrare nel Convento, ma ora le porte si aprirono immediatamente non appena bussò. "Siete atteso, Lord Xandine" gli disse la novizia nel cortile, e si girò incamminandosi verso il chiostro con la grazia felina tipica dell'Ordine.
Fire*Wolf la seguì, aspettandosi di essere condotto allo studio dove aveva incontrato la Badessa la volta precedente. Si ritrovò, invece, in una ampia sala delle udienze con pannelli di legno alle pareti, dove trovò ad attenderlo la vegliarda incartapecorita in persona. Sedeva su di uno scanno di legno di quercia elaboratamente intagliato che non aveva certo molto da invidiare a un trono.

La Badessa non si alzò quando vide Fire*Wolf entrare, ma lo fissò con quel suo strano balenio nello sguardo. "Hai fatto bene a venire, Lord Xandine".

"Bene o no, il mio tempo è contato" disse Fire*Wolf, accigliato.

La Badessa ebbe un vago sorriso. "Ah già, i tuoi festeggiamenti nuziali. Forse dovrei farti le mie felicitazioni, ma ci sono in gioco cose più importanti".

Fire*Wolf, combattuto, inarcò un sopracciglio. "Davvero?"

"Davvero" replicò Lipta. "E dato che il tuo tempo è breve, non perderò tempo in chiacchiere. Grazie al tuo coraggio e ai tuoi sforzi, il flagello della Stirpe di Demoni è annientato... e ora Harn si trova a dover affrontare la più grave minaccia che abbia mai conosciuto". Qualcosa nel modo in cui lo diceva suggeriva che la colpa era sua.

"Minaccia? Non vedo alcuna minaccia".

"Non la vedi" gli concesse Lipta, "ciò nonostante è qui. Il Regno di Harn è giunto a una fase cruciale della sua lunga storia. In un certo qual modo, è una fase che noi Gegum prefiguravamo da lungo tempo. Ma, preannunciata o meno, può comunque far precipitare il Regno nella rovina più totale".

Fire*Wolf aggrottò le sopracciglia. "Opera vostra?" disse confuso.

"L'abbiamo prefigurata, non preparata" sbottò Lipta. "È diverso. La minaccia, come sempre, viene dall'esterno. Per poterla affrontare ci è indispensabile un fulcro su cui concentrare il nostro potere, un fulcro vivente. E abbiamo scelto *te*".

La faccenda diventava sempre più stupefacente. "Io?" disse Fire*Wolf fissandola. "Qual è la minaccia di cui parlate?"
La Badessa scosse il capo. "Al momento non ti è necessario conoscerne la natura. Ciò che è importante è la tua capacità di controllare il flusso di potere cui farai da tramite, ma ancor prima quella di sopravvivere ad esso. Ti ho convocato per metterti alla prova, Lord Xandine".
"Mi avete convocato inutilmente, Badessa" le disse Fire*Wolf senza mezzi termini. "Partirò entro un'ora per il mio viaggio di nozze. Non ho tempo per cimenti mistici e sortilegi".
Lipta si piegò verso Fire*Wolf. "Non ti abbiamo forse dato il nostro appoggio contro i Demoni?"

*Non si può certo negare che questo sia vero, e lo spiccato senso dell'onore di Fire*Wolf potrebbe convincerlo a cambiare idea per sdebitarsi. Se accetta di sottoporsi a questi oscuri cimenti Gegum, vai al **42**. Se invece non modifica i suoi piani di partenza, vai al **31**.*

26

Col cuore che gli martellava in petto, Fire*Wolf raggiunse l'altra estremità del pozzo, trovandosi in uno stretto passaggio dalle pareti scavate nella roccia viva. Non aveva fatto che pochi passi, quando un movimento improvviso davanti a lui lo fece arrestare. Scrutando nella penombra, riuscì a malapena a distinguere la

sagoma di un serpente mostruoso, con la testa sollevata in posizione per colpire.

*Che farà il nostro? Preferirà affrontare il serpente al **52**, o cercare un'altra via di uscita al **29**?*

27

Durante la sua prima visita a Pelimandar, quand'era un rude barbaro con appena un'infarinatura di conoscenze magiche, Fire*Wolf aveva sprecato quasi una vita, perennemente perso nei vicoli della Città Vecchia, in cerca della sede delle antiche Gilde. Ora, dieci anni dopo, si inoltrò nel dedalo di viuzze senza guida o esitazione alcuna e raggiunse la Gilda dei Negromanti in meno di mezz'ora.
In lui, tuttavia, rimaneva quel tanto di barbaro delle Terre Selvagge da indurlo a esitare di fronte all'entrata in rovina. Un fugace istinto lo avvertì della presenza di un pericolo incombente, cosicché, mentre bussava, portò inconsciamente la mano al pomo della Spada del Destino.
La porta massiccia si spalancò all'istante. Un uomo cupo dagli occhi spiritati, avvolto nelle scure vesti della Gilda era in piedi sulla soglia. "Xandine!" boccheggiò. "Siano ringraziati gli dei! Devi aiutarci!" Un grido acuto e costante proveniva da qualche lugubre meandro alle sue spalle.
"Che sta succedendo?" chiese Fire*Wolf. Malgrado la sua diffidenza nei riguardi della stregoneria, ora era un membro onorario della Gilda, essendo stato iniziato ad alcuni dei misteri minori.

"Il Consiglio dei Maestri ha evocato un demone!" sbottò l'uomo. "Un esperimento secondo i dettami della sapienza antica. Ma qualcosa è andato storto, e due dei nostri confratelli anziani sono già morti. Gli altri stanno trattenendo la creatura, ma si stanno indebolendo. Non sappiamo cosa può provocare la sua forza devastatrice se ci sfugge!"

*Un bell'impiccio per la Gilda... e, tra l'altro, la cosa tenderà a confermare la profonda diffidenza del nostro verso la stregoneria. Ovviamente, una ricerca nelle cripte in questo momento è fuori discussione. Dunque, Fire*Wolf affronterà il demone al **10**? O preferirà rivedere la propria scelta all'**8**?*

28

Fu forse una sorta di sentimentalismo misto a scaramanzia che portò Fire*Wolf nella vasta sala in cui erano disposti gli omaggi nuziali suoi e di Lady Freya. Decise che ne avrebbe portati con sé due, perché gli ricordassero l'urgenza della sua missione. Ma non più di due, poiché doveva necessariamente viaggiare leggero.

*Fire*Wolf dovrà scegliere due oggetti tra quelli della lista, ma dovrà farlo ora, prima di andare ai relativi paragrafi dove troverà una descrizione più dettagliata degli oggetti che ha scelto.*

*La cappa della Gilda dei Tessitori: **40***
*Il fodero di cuoio della Corporazione dei Mercanti: **2***
*L'anello di smeraldo della Gilda degli Orefici: **14***
*Il pugnale incastonato della Gilda degli Assassini: **46***

Il pendente di rubino della Corporazione degli Alchimisti: ***6***
I bracciali d'oro della Gilda dei Negromanti: ***50***

29

Fire*Wolf indietreggiò cautamente, e fu colto da un lampo di smarrimento. Tutto ciò che lo circondava si inclinò e prese a ondeggiare, e la Badessa delle Gegum sembrò incombere su di lui, trasformandosi infine nella raccapricciante testa di un serpente che attacca col suo morso velenoso.

Forse, lo smarrimento del nostro eroe potrà ridursi un tantino al ***13****.*

30

*Lo gnomo non si decide a tornare. A meno che Fire*Wolf non torni indietro al* ***45****, resterà qui a morire di fame (nel qual caso, vai al* ***13****).*

31

Fire*Wolf montò a cavallo e, con la mente in subbuglio, tornò al Palazzo. Anche se i suoi modi erano stati bruschi, sapeva che le Gegum non parlavano mai con leggerezza. Se Lipta aveva detto che un pericolo minacciava Harn, bisognava dare il giusto peso alle sue parole. Ma qual era il pericolo? La Stirpe di Demoni era stata letteralmente annientata e con il Regno di Kaandor era stato firmato un trattato di pace. Nessuna minaccia si ergeva all'orizzonte: era un vero enigma.
Quando arrivò al Palazzo ogni interrogativo svanì dalla sua mente. Ancor prima di scendere da cavallo, capì che

c'era qualcosa che non andava vedendo il trambusto che animava il cortile. E il suo sospetto trovò conferma appena giunse Olric, pallido in volto e senza l'abituale scorta.
"È con te?" domandò.
"Chi?" chiese Fire*Wolf di rimando.
"Mia figlia, la tua sposa!" sbottò Olric, ma poi colse l'espressione di Fire*Wolf. "Vedo che non è così" disse, e le sue labbra si contrassero in una smorfia di tensione. "Tieniti forte, amico mio: è scomparsa! Abbiamo già battuto tutto il Palazzo, e non è più qui".
Fire*Wolf lo fissava sbigottito. "Scomparsa?"
"Sì, come gli altri" disse Olric. "Come Lord Nazar e quelli che lo hanno preceduto".
"Ma Nazar è ritornato" obiettò Fire*Wolf.
"Esattamente, e potrebbe essere utile interrogarlo. O forse si potrebbe trovare qualche indizio negli archivi della Gendarmeria: queste sparizioni sono state sottoposte a scrupolose indagini. Non so cosa fare, Fire*Wolf, è mia figlia!"
"E mia moglie" disse questi risolutamente. "Non temere, Olric, la troverò".

*Valenti parole. Ma, come ricorda il detto di Harn, con le sole parole non si imburrano patate. Fire*Wolf deve agire, e subito. Se decide di interrogare l'anziano Cancelliere, Lord Nazar, vai al* ***20***. *Se pensa di poter raccogliere informazioni più utili negli archivi della Gendarmeria, vai all'* ***8***.

32

Fire*Wolf si ritrovò sommerso dalle grida e dagli odori di un mercato fervente di attività. La ricostruzione

doveva aver portato nuova prosperità, a giudicare dalla qualità delle merci in vendita. In un altro momento, Fire*Wolf avrebbe potuto essere tentato di perdersi tra quei banchi per un poco, ma ora il tempo era la sua merce più preziosa.

Tuttavia, potrebbe decidere di impiegarne un poco per interrogare i mercanti al **65**. *Altrimenti dovrai tornare alla mappa e scegliere un'altra destinazione.*

33

Appena Fire*Wolf salì sull'asse di legno, il gigante fece altrettanto. Avanzarono lentamente l'uno verso l'altro, ritrovandosi faccia a faccia proprio al centro. Fire*Wolf fece un affondo... e la spada che stringeva in pugno passò attraverso il corpo del gigante senza incontrare resistenza. Prima che riuscisse a recuperare l'equilibrio, sentì il bastone del gigante calargli con tutto il peso sulla tempia.

*Un bell'impiccio. Fire*Wolf e la sua inutile spada rimarranno dove sono finché non verranno scaraventati nel pozzo a suon di bastonate al* **54**? *Oppure il nostro eroe batterà in ritirata al* **4**?

34

Iniziò dagli appartamenti di Freya, l'ultimo luogo in cui era stata vista. Interrogando le damigelle ottenne l'informazione che mancavano pure alcuni degli abiti da viaggio, anche se non tutti, ma non scoprì null'altro di interessante.

Sebbene Re Olric avesse già tentato, Fire*Wolf organizzò una squadra di ricerche che perquisisse l'intero palazzo, ma nonostante spronasse impietosamente gli uomini al lavoro, questi non scovarono il minimo indizio.

Il che lascia al nostro ben poche scelte: o torna da Lord Nazar per chiedergli come si è procurato quella piccola cicatrice al ***12****, oppure all'****8*** *per controllare gli archivi della Gendarmeria.*

35

Fire*Wolf si girò e... continuò a girare, roteando su se stesso sempre più vorticosamente finché tutto ciò che lo circondava non si confuse in una massa indistinta. Riuscì a vedere per un unico istante la Badessa delle Gegum incombere come un Angelo della Morte prima di precipitare all'indietro nell'inferno sottostante.

Come avrai intuito, il nostro eroe atterrerà al ***13****.*

36

Nessuno sembrava aver notato l'incidente, e Fire*Wolf si allontanò con la sua innata circospezione, dirigendosi verso la zona della città che aveva scelto.

Ovvero che hai individuato sulla mappa.

37

*Lascia stare i dadi. In questo frangente, Fire*Wolf scoprirà che il gigante rimarrà ostile qualsiasi cosa il nostro dica o faccia. Meglio tornare al* ***48*** *e provare con una delle alternative.*

38

Aveva una forma curiosa e uno spessore di diversi centimetri, il cristallo nero che Fire*Wolf trovò sul corpo. Lo rimirò a lungo, meravigliato. Non aveva mai visto una gemma simile: la superficie mandava un tenue bagliore e, cambiando inclinazione, vaghi lampi bluverdastri.

La osservò più da vicino e gli parve che ci fossero delle lettere all'interno, come se galleggiassero in profondità; nonostante fossero piuttosto distorte dalla strana superficie, erano ugualmente leggibili due parole:

Nelle cripte? Che ci fosse qualcosa nascosto in una cripta? Poteva essere un indizio? Se lo era, non ne aveva certo altri. Ma quali cripte? E di che tipo? Nel Regno c'erano, naturalmente, molte tombe appartenenti a grandi famiglie, ma per il mago Lord Xandine, se non per Fire*Wolf il barbaro, certe cripte avevano un significato preciso. Erano labirinti in cui un mago poteva ottenere POTERE mettendo a repentaglio la propria vita. Lui stesso lo aveva fatto più di una volta in passato, quando praticava la magia più di quanto non facesse ora. Ad ogni modo, Fire*Wolf conosceva solo due Cripte del Potere a Pelimandar, quelle degli Alchimisti e quelle dei Negromanti.

Ciò che suggeriva il cristallo era dunque di andare a perlustrare una di queste?

C'era però un altro di questi luoghi, un labirinto che Fire*Wolf ricordava con un brivido tutto particolare. Nella valle incantata di suo padre, forse il più grande mago del casato degli Xandine, si trovavano le cripte in cui Fire*Wolf aveva ricevuto la propria iniziazione di mago. Il castello, in cui Lord Xandine aveva vissuto i suoi ultimi giorni, non era ormai che un cumulo di rovine, distrutto tempo addietro dallo squarciarsi del Muro del Tempo, ma le cripte sottostanti potevano essere state risparmiate. Era possibile che la sua ricerca dovesse rivolgersi verso quella valle così carica di ricordi?

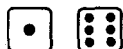
*Chi può dirlo? Fire*Wolf, però, deve prendere una decisione. Se vuole dirigere le sue ricerche verso la Cripta degli Alchimisti, vai al* ***17***. *Se preferisce perlustrare quella dei Negromanti, vai al* ***27***. *Se invece dovesse decidere di ritornare alla valle incantata dove suo padre tesseva le sue mistiche tele, vai al* ***22***.

39

Nemmeno la Spada del Destino riusciva a intaccare il campo di forza. Lo gnomo assisteva impassibile ai tentativi di Fire*Wolf.

Il nostro può andare avanti a tentare finché vuole, ma prima o poi dovrà cedere alla fatica, in quest'impresa senza speranza e a quel punto tornare al ***16*** *per rivedere le sue decisioni.*

40

Fire*Wolf si gettò la cappa sulle spalle e si meravigliò nel sentirla tanto calda e leggera.

Se questa è la sua prima scelta, torna al ***28*** *per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al* ***19****.*

41

Lo gnomo ascoltò pazientemente le premesse di Fire*Wolf, ma a un certo punto si alzò senza proferire parola e se ne andò per il corridoio lasciando il campo di forza intatto.

*E al povero Fire*Wolf non rimane che attendere gli sviluppi della vicenda al* ***30*** *o tornare indietro al* ***45****.*

42

Un batter d'occhi, e tutto ciò che lo circondava era mutato. La Badessa Gegum, però, era ancora con lui.
"Dove siamo" le chiese. "Come siamo arrivati qui?"
"Camminando" rispose Lipta recisamente, "ma non ricorderai mai per quale via. A nessun uomo è mai stato permesso di accedere a questo luogo".
Fire*Wolf si guardò intorno. Si trovavano in una ampia sala dal pavimento di marmo, illuminata dai raggi del sole che entravano da una moltitudine di finestre. All'altra estremità della sala c'era una porta.
Cogliendo lo sguardo di Fire*Wolf, disse: "Potresti trovare una morte molto rapida, Lord Xandine, una volta che hai attraversato quella porta. Tuttavia, quando sarai entrato, non dovrai voltarti indietro in nessun caso, né far uso di magie, perché ciò significherebbe morte sicura". Lipta tacque e, con gesto totalmente inaspettato, mise una mano raggrinzita sulla sua spalla. "Che la Dea cammini al tuo fianco, Fire*Wolf" sussurrò.

*Fire*Wolf si trovò sull'orlo di un baratro.*

Il giovane Xandine si diresse verso la porta senza dire una parola, la aprì ed entrò: immediatamente essa si richiuse alle sue spalle.
Si ritrovò su una stretta sporgenza a strapiombo su un profondo pozzo verticale. Quelle profondità emanavano un calore intenso e la luminosità rossastra della lava incandescente, con fiammate improvvise che si ergevano per più di sette metri al di sopra della sporgenza. Davanti a lui, sospesa sul baratro, un'asse di legno larga non più di dieci centimetri.

*Passare sull'asse? Se questa è la decisione di Fire*Wolf, vai al **23**. O è forse il caso di ignorare l'avvertimento della Badessa tentando di tornare indietro per la porta al **35**?*

43

Fire*Wolf riuscì ad arrivare intero dall'altra parte, e qui... si trovò a tu per tu con una grande lastra di pietra che sbarrava l'unica uscita. Sotto ai suoi piedi c'era una sporgenza di roccia solida, ma era stretta, e non poteva certo rimanere lì per sempre.

*Che può fare, dunque, il nostro eroe? Perlustrare il **9** alla ricerca di un meccanismo segreto che sposti la lastra? Tentare semplicemente di sollevarla al **47**? Oppure arrischiarsi a tornare indietro al **53**?*

44

Per un attimo regnò la calma. Fire*Wolf guardò il cadavere poco più che a brandelli del Melmoth, poi si girò verso le sette figure silenziose. Come si mosse,

un'improvvisa eruzione alle sue spalle lo fece voltare di colpo: appena in tempo per vedere il cadavere esplodere in un silenzioso schianto di luce devastante. Una vibrazione nefanda gli rimbombò nei timpani, risuonando sempre più forte. Attorno a lui, i muri dell'edificio cominciarono a tremare; dal soffitto cadde qualche calcinaccio, preludendo a un ben più grave disastro.
"Fuori!" urlò Fire*Wolf.
I suoi compagni non se lo fecero dire due volte. Nella confusione del momento, Fire*Wolf si accorse unicamente di stare correndo, assieme ad altre persone in fuga. Raggiunta la strada, si voltò e vide la sede della Gilda rovinare lentamente al suolo, disintegrandosi in un enorme cumulo di pietre infrante. Si rivolse ad uno degli uomini incappucciati accanto a lui: "Qualcuno è rimasto intrappolato dentro?"
L'uomo indugiò un attimo, gli occhi momentaneamente sbarrati, poi disse: "Nessuno che sia ancora vivo. Percepisco diversi cadaveri."
"E le cripte sottostanti?" chiese Fire*Wolf.
"Crollate" rispose l'uomo con un tono inesorabilmente conclusivo.

*E questo è quanto per la ricerca di Fire*Wolf. Non essendoci qui più nulla di utile, non può che tornare al* ***38*** *e tentare un'altra strada.*

45

Lo spazio circostante ondeggiò bruscamente e l'immagine della Badessa delle Gegum apparve per un istante

mentre Fire*Wolf veniva scagliato all'indietro e precipitava a capofitto nel vuoto.

Che lo conduce sempre più giù, fino al ***13***.

46

*Ottima scelta. Finché Fire*Wolf avrà il pugnale con sé, nessun affiliato della Gilda degli Assassini lo attaccherà volontariamente e, se nel corso di questa avventura si verifica tale circostanza, ignorala. Se questa è la sua prima scelta, torna al* ***28*** *per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al* ***19***.

47

*Riuscire a spostare la lastra, logicamente, è una questione di FORZA. Tira due dadi e aggiungi 1 ogni 5 punti di FORZA che Fire*Wolf possiede oltre i 50: un risultato dal 10 in su sarà sufficiente allo scopo. Se il nostro non riesce al primo colpo dovrà fare un tiro per verificare se è in grado di ritentare, e anche qui il numero magico è 10. Al punteggio dei dadi aggiungi 1 ogni 5 punti di RESISTENZA che possiede oltre i 50. Dopo il primo, ogni tentativo fallito comporterà una PERDITA di 5 punti di RESISTENZA.*
*Fatti i dovuti tentativi, un risultato positivo porterà Fire*Wolf al* ***63***, *uno negativo al* ***49*** *e la decisione di abbandonare, tornando indietro, al* ***55***.

48

Il passaggio proseguiva per qualche passo, poi si apriva in una caverna. Per un attimo Fire*Wolf credette di aver

girato in tondo, perché si trovò nuovamente su di una sporgenza a strapiombo su un pozzo di lava, attraversato da una stretta asse di legno.
C'erano, però, alcune differenze. Sulla sporgenza, accanto ai suoi piedi, Fire*Wolf vide un lungo bastone e, all'altro capo dell'asse, un uomo alto almeno due metri e mezzo che teneva con entrambe le mani un bastone simile.
"Mostra la tua abilità, Grande Guerriero" lo sfidò il gigante. "La tua spada non potrà colpirmi, eppure colpirmi devi se vuoi proseguire da questa parte!"

Ebbene, deve forse il nostro avanzare con la fedele Spada del Destino in pugno al ***33****? O raccogliere e usare come arma il bastone al* ***7****? Ma più del coraggio potrebbe valere il buon senso, suggerendo un tentativo di usare il CARISMA con il gigante al* ***37****. Naturalmente, Fire*Wolf può sempre tornare indietro al* ***4****.*

49

Distrutto e sconfitto, Fire*Wolf sprofondò in una tragica caduta.

La quale non fa altro che consegnarlo rapidamente al ***13****.*

50

Fire*Wolf infilò le sue grandi mani nei bracciali e, non senza una certa apprensione, osservò l'oro vibrare per un attimo e poi assumere la forma dei suoi polsi.

Ma non deve preoccuparsi. Anzi, finché li terrà ai polsi, i bracciali aumenteranno la sua forza (e quindi i suoi PUNTI DI VITA) di ben 5 unità. Se questa è la sua prima scelta, torna al ***28*** *per passare alla seconda. Altrimenti, vai direttamente al* ***19***.

51

Delle cinque casette della fila, due risultarono vuote, anche se era evidente che qualcuno vi abitava. Agli inquilini delle altre tre la vista di quel corpulento nobile sulla soglia di casa pareva incutere non poca soggezione. Ma, nonostante le loro migliori intenzioni, si dimostrarono incapaci di aiutarlo.

Cosicché il nostro non può far altro che tornare alla mappa e provare in un'altra zona.

52

Le caratteristiche del serpente sono:

FORZA	*75*	*VELOCITÀ*	*50*
RESISTENZA	*55*	*CORAGGIO*	*80*
ABILITÀ	*25*	*FORTUNA*	*16*
CARISMA	*2*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 303

*Fire*Wolf, però, ha un altro problema in questo combattimento: il serpente ha un colpo particolarmente rapido ed efficace (anche se può utilizzarlo una sola volta) che paralizza l'avversario lasciandolo indifeso e pronto per l'ingestione. Fire*Wolf dovrà fare dal 10 in su per evitare questo colpo mortale, ma al risultato*

*dei dadi potrà aggiungere 1 per ogni 5 punti di VELOCITÀ che possiede oltre i 50. Se il nostro riesce a evitare il colpo mortale d'inizio, il combattimento proseguirà normalmente con i punteggi del serpente dati dai semplici dadi. La vittoria porterà Fire*Wolf al* ***48****, la sconfitta... al* ***13****.*

53

Lo spazio circostante ondeggiò bruscamente e l'immagine della Badessa delle Gegum apparve per un istante mentre il suolo gli crollava di sotto i piedi e Fire*Wolf precipitava a capofitto nel torrente di lava.

Una rapida scorciatoia per il ***13****.*

54

Il combattimento continuò, benché a senso unico. Il risultato, comunque, non fu mai in forse: non appena l'ultimo PUNTO DI VITA lo abbandonò sotto quella gragnuola di colpi, Fire*Wolf si piegò in due e precipitò nel pozzo.

E sarà già morto quando giungerà al ***13****.*

55

Lo spazio circostante ondeggiò bruscamente e l'immagine della Badessa delle Gegum apparve per un istante mentre il suolo gli crollava di sotto i piedi e Fire*Wolf precipitava a capofitto nel torrente di lava.

Una scorciatoia per il ***13****.*

56

Fire*Wolf rivolse quasi inconsciamente una preghiera agli dei delle Terre Selvagge e si tuffò nel fiume.

*Ma che riesca a riemergere o meno, è tutt'altra faccenda. Tira due dadi e aggiungi 1 per ogni punto di FORZA che Fire*Wolf possiede oltre i 50. Se ottieni un punteggio dal 2 al 6, vai al* **60**; *se dal 6 in su, vai al* **64**.

57

La conversazione si rivelò piacevole, ma decisamente frustrante per chi cercava informazioni. Tuttavia, mentre finiva di bere, Fire*Wolf notò che l'oste sussurrò qualcosa a un ragazzino che subito dopo sgattaiolò fuori dal locale.

*Particolare che potrebbe avere qualche oscura implicazione, oppure no. Meditando, Fire*Wolf dovrebbe tornare al* **71** *e qui pensare anche alla sua prossima mossa.*

58

Fire*Wolf rimise piede sulla roccia con un silenzioso ringraziamento; poi entrò in uno stretto corridoio, ma fatti pochi passi vide una creatura di piccole proporzioni e di aspetto simile a uno gnomo, seduta al centro del passaggio.

*Una piccola creatura simile a uno gnomo che potrebbe essere estremamente pericolosa, o non esserlo affatto. Fire*Wolf potrebbe quindi tentare di oltrepassarla al* **16**; *oppure tornare indietro al* **45**.

59

La strategia non si rivelò particolarmente vantaggiosa. La Guardia si armò dell'inveterato sospetto di chi svolge quella professione e non rivelò nulla, a parte l'informazione che Fire*Wolf avrebbe potuto trovare alloggio alla locanda.

*La quale, se Fire*Wolf volesse farvi una capatina è al* ***71***. *Altrimenti può scegliere un'altra destinazione sulla mappa.*

60

Si accorse dell'errore quasi subito. L'acqua ghiacciata e la corrente vorticosa gli fiaccavano le forze ad una velocità allarmante. In pochi minuti si trovò in difficoltà, e pochi attimi dopo...

Ma a che scopo trastullarsi con l'agonia e la morte di un eroe? Sia sufficiente andare al ***13***.

61

Fire*Wolf salì la scala a chiocciola che portava in cima alla torretta e, uscendo sul cammino di ronda, si vide attaccato quasi immediatamente.

E da tre Guardie della Gendarmeria, a quanto pare. Le caratteristiche sono le stesse per tutt'e tre:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*55*
RESISTENZA	*50*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*40*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*8*	*FASCINO*	*30*

PUNTI DI VITA 313

*Combattono con normali spade +10 e armature di cuoio -5. Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, riuscendo a ucciderle tutt'e tre, vai al* **69**. *Altrimenti, le guardie porteranno premurosamente il cadavere al* **13**.

62

*Fai un tiro di verifica sul CARISMA che Fire*Wolf possiede attualmente, procedendo come illustrato nell'introduzione. Se la verifica fosse negativa, Fire*Wolf si ritroverebbe al* **70** *ad affrontare il combattimento, ora inevitabile. Se invece supera la prova, potrà proseguire senz'altri ostacoli e impedimenti verso la leggendaria Foresta di Farthingdale, luogo pervaso di miti, magia e di una luminescenza azzurrina, dove potrà scegliere tra due sentieri: uno diretto a nord-est al* **68**, *e uno diretto a ovest al* **72**.

63

Con il viso grondante di sudore, Fire*Wolf contrasse ogni suo muscolo, fece un ultimo spasmodico sforzo e... la lastra si sollevò con un impressionante rumore di pietra che gratta contro pietra.
Uscì, e con suo grande stupore si ritrovò nuovamente faccia a faccia con la Badessa nella sala in cui questi bizzarri cimenti Gegum avevano avuto inizio.
Lipta lo fissò per un attimo, poi annuì. "Dovresti avere le capacità necessarie" disse freddamente. Dalle pieghe della veste estrasse un oggetto e glielo porse. Era una pietra nera di forma stranamente regolare; la superficie

levigata mandava tenui bagliori verdi e blu e recava un'iscrizione:

Fire*Wolf la fissò, confuso. "È forse un codice?"
Ma la Badessa non rispose: si limitò ad accompagnarlo alla sala d'ingresso, dove lo attendeva una giovane novizia che lo scortò fino al portone.

Di qui, frastornato e piuttosto malconcio, il nostro eroe procederà fino al ***31*** .

64

Mentre si trascinava fuori dell'acqua, congelato e grondante, sulla riva opposta, Fire*Wolf posò la mano su di un oggetto infangato, tondo e metallico. Incuriosito, lo pulì, scoprendo che si trattava di uno Xandine d'Oro, moneta di conio del proprio casato con l'emblema del suo sigillo. Non erano monete molto rare, ma nemmeno troppo diffuse e Fire*Wolf pensò che quello fosse un buon segno. Si asciugò, si concesse una sosta per rifocillarsi e poi si rimise in marcia.
Ora il cammino era meno piacevole, poiché si era lasciato alle spalle le pianure centrali per attraversare zone paludose e foreste, ma non celava pericoli... perlomeno finché il nostro viaggiatore non arrivò al passo montano settentrionale, trovandolo ben sorvegliato.

Non tutte le antiche razze che popolavano Harn erano fedeli a Re Olric, come non tutte lo erano state a Re Voltar il Magnifico. La creatura che stava fissando Fire*Wolf con fare scontroso apparteneva a una delle razze che si tenevano al di fuori delle cose del Regno, uomini che, nonostante le loro proporzioni gigantesche, si vedevano raramente e conducevano vita a sé. Fire*Wolf non conosceva le intenzioni di quell'individuo, ma di fatto gli sbarrava il passo, brandendo una clava di pietra di dimensioni impressionanti.

*Volendo, Fire*Wolf può tentare di convincere quell'essere ciclopico a lasciarlo passare al* **62**. *Ma, data l'urgenza della sua missione, potrebbe decidere di passare direttamente alle vie di fatto, cioè al* **70**.

65

Ma a quanto pare nessuno sapeva niente di interessante.

E il nostro non ha altra scelta che provare un'altra delle destinazioni riportate sulla mappa.

66

Perquisendo il corpo del gigante, Fire*Wolf non trovò nulla di particolare interesse e, se non avesse fatto cadere accidentalmente l'otre del vino che il colosso portava, il gioiello sarebbe passato completamente inosservato. Era un piccolo zaffiro dalla foggia inconsueta, e inconsueto era il cuore liquido della gemma.

*Scoperta quanto mai interessante, perché lo zaffiro è un raro oggetto magico che, una volta inghiottito, permetterà a Fire*Wolf di respirare sott'acqua per un*

*paragrafo, dandogli la sicurezza di non annegare. E ora torna al **70** dove potrai scegliere una delle alternative.*

67

L'uomo lo fissò per un attimo, poi si strinse nelle spalle. "Spero che sappiate quel che fate" disse, e uscì dalla cella.
Fire*Wolf attese finché non fu certo che la Guardia si fosse allontanata, poi iniziò una perquisizione sistematica della cella. Ma nonostante procedesse con scrupolo, non ebbe alcun risultato: l'unica via d'uscita era la porta.

*Quindi dovrebbe forse tentare di abbatterla al **119**? O aspettare nella speranza che la Guardia più anziana ritorni al **125**?*

LA FORESTA MAGICA

68

L'aria chiara e fresca della foresta era molto rinfrancante per Fire*Wolf, che camminava lungo il sentiero su di un soffice tappeto di aghi di pino e foglie cadute. Aveva sentito molte cose su Farthingdale, ma questa era la prima volta che vi si addentrava. La fama era quella di un luogo magico in cui vivono numerose creature non umane, di cui alcune pericolose e altre amichevoli. Ma erano prevalentemente esseri sfuggenti e il nostro eroe sentiva che sarebbe stato improbabile vederne uno da vicino, o almeno, lo pensava finché non raggiunse una radura.
Fire*Wolf si fermò. Le due creature elfiche non superavano i 30 centimetri e, con le ali sulla schiena e alle caviglie, piroettavano giocose e spensierate per la radura. Una almeno lo vide, ma non accennò a volare via.

*Un piacevole incontro con un paio di folletti delle selve, ma Fire*Wolf cosa dovrebbe fare? Se vuole può tentare di parlare con loro al* ***74***. *Oppure può provare a catturarne uno al* ***76***. *Ma naturalmente potrebbe anche decidere di ignorarli, nel qual caso gli resterebbe da scegliere tra un sentiero a ovest al* ***90***, *uno a nord all'****86***, *uno a nord-est al* ***94*** *e uno a sud-ovest al* ***70***.

69

E ora che può fare il nostro? Perquisire i corpi al ***75*** *o tornare alla mappa per scegliere un'altra destinazione.*

70

La Spada del Destino emise un ululato di trionfo appena Fire*Wolf la liberò dal fodero e si scagliò contro il gigante che lo dominava dall'alto della sua mole.

La scelta, però, potrebbe essere stata un tragico errore, viste le caratteristiche del suo titanico avversario:

FORZA	*100*	*VELOCITÀ*	*50*
RESISTENZA	*90*	*CORAGGIO*	*95*
ABILITÀ	*75*	*FORTUNA*	*50*
CARISMA	*40*	*FASCINO*	*30*

PUNTI DI VITA *530*

Brandendo la sua clava, il colosso è in grado di far scempio dell'avversario a +25 PUNTI DI DANNO al colpo; un 12 pieno ai dadi, però, indicherà che la clava si è spaccata, nel qual caso continuerà a combattere a mani nude infliggendo +10 PUNTI DI DANNO.
*Se Fire*Wolf non riesce a sopravvivere a questa impari lotta, vai al* ***13***. *Se invece dovesse farcela, potrà perquisire il cadavere al* ***66***.
Fatto ciò, gli si apre la strada che conduce alla leggendaria Foresta di Farthingdale, luogo pervaso di miti, magia e di un'aura azzurrina, dove troverà un sentiero diretto a nord-est al ***68***, *e uno diretto a ovest al* ***72***.

71

La locanda rifletteva la nuova prosperità di Belgardium: era gremita di clienti a più non posso.
Fire*Wolf si fece strada spingendo tra la folla e attese al banco in silenzio finché l'oste, tipo grasso e gioviale,

non riuscì a districarsi da un gruppo di mercanti che si lamentavano del prezzo della birra.
Si guardò intorno con occhio avvezzo al genere di luogo. La locanda era evidentemente il punto d'incontro di personaggi molto diversi, benché la maggior parte fossero mercanti.
Vide almeno quattro individui che battezzò come mercenari, una donna che sembrava una cortigiana di basso rango, svariati artigiani, sia uomini che donne ma tutti con lo stemma della propria Gilda tatuato sul polso, e un vecchio che evidentemente era personaggio caratteristico del luogo, e sordo, visto il volume con cui gli si rivolgeva l'oste; e infine un uomo esile che, sebbene privo della consueta veste, si portava dietro l'odore del mago.

*Compagnia decisamente eterogenea ma, potrebbe essere di qualche utilità per il nostro eroe? Se Fire*Wolf vuole parlare con l'oste, vai al **57**. Se preferisce interrogare gli avventori, vai al **73**. Altrimenti, può sempre cambiare meta consultando la mappa.*

72

Per un istante, Fire*Wolf fu colto da una leggera vertigine non appena entrò nella radura. Ma tutto passò con una scrollata di capo.

*Dalla radura si dipartono due sentieri, uno verso nord-est al **70** e uno verso est all'**82**.*

73

Lasciò rapidamente il vecchio nell'angolo: come sospettava, il soggetto era sordo come una campana. I mer-

canti si dimostrarono tutti ben poco socievoli, ma il tipo magro, forse riconoscendo in Fire*Wolf un suo simile, gli disse che ultimamente aveva notato un andirivieni di personaggi insoliti per Belgardium; sembravano prevalentemente tipi altolocati.

*Ora Fire*Wolf ha qualcosa su cui riflettere. Può farlo al **71**, dove può anche riesaminare le sue possibili mosse.*

74

Fire*Wolf si acquattò a guardarli in silenzio per un momento, poi disse: "Buondì, miei piccoli amici".
Uno di essi si librò in aria e si fermò al di sopra del suo capo, le ali iridate che vibravano come quelle di un colibrì. "Buondì, straniero" disse con una risatina. "Cosa ti porta ad attraversare la nostra foresta?"
Fire*Wolf, per tutta risposta, sospirò, sentendo improvvisamente l'enormità della sua missione pesargli sulle spalle.
"Sei turbato, straniero" disse il folletto. "Vai a nord, allora, e giungerai a una sacra radura di grande bellezza, pace e tranquillità dove trovare sollievo alle tue pene".

*Consiglio cordiale e sensibile, ma forse il nostro non ha tempo per alleviare le sue pene. Ha comunque la possibilità di scegliere tra un sentiero a ovest al **90**, uno a nord all'**86**, uno a nord-est al **94** e uno a sud-ovest al **70**.*

75

*Tempo sprecato. A parte la miseria di 5 pezzi d'oro, Fire*Wolf non trova niente di interessante sui tre*

cadaveri. Meglio tornare alla mappa e deviare verso un'altra zona.

76

Fatica sprecata. Anche avvalendosi di tutta l'abilità acquisita nelle Terre Selvagge non riusciva ad avvicinarsi più di un passo ai due piccoli esseri. Infine, disperato, si lanciò su uno dei due e... li vide sparire tra bagliori di luce azzurrina.

Il che gli lascia la possibilità di scegliere fra quattro direzioni: ovest al ***90****, nord all'* ***86****, nord-est al* ***94*** *e sud-ovest al* ***70****.*

77

Era una zona di casette a un piano e Fire*Wolf vi trovò gente ben disposta. Ma dopo aver passato un po' di tempo a chiacchierare con loro non era riuscito a scoprire niente di rilevante.

Però può tornare alla sua mappa che gli permetterà di scegliere un'altra zona...

78

La foresta, nel complesso, non produceva molti frutti, dato che era costituita quasi unicamente di pini. Ma qui Fire*Wolf notò, solo tra tutti gli altri, un melo carico di frutti vermigli. E la cosa gli parve immediatamente singolare.

*Da quel punto Fire*Wolf può proseguire verso nord-ovest al* ***108****, sud al* ***94*** *o verso ovest al* ***118****. Ma se vuole fermarsi a mangiare una mela, vai al* ***114****.*

79

Si trattava, come Fire*Wolf scoprì rapidamente, della residenza di un ricco mercante.
Ma anche se questi e sua moglie lo riconobbero immediatamente e gli offrirono ospitalità, non gli ci volle molto per rendersi conto che non sapevano nulla di utile per lui.

Il che significa tornare alla mappa e scegliere un'altra meta.

80

Forse era stato troppo ottimista nella sua supposizione. Dopo aver camminato per più di un miglio sia a monte che a valle del fiume, Fire*Wolf stava rapidamente giungendo alla conclusione che il vecchio ponte non era ancora stato rimpiazzato.

Il che, dal momento che deve proseguire, non gli lascia altra alternativa che mettere alla prova le sue capacità di nuotatore al ***56***.

81

"Pensavo che foste sordo!" esclamò Fire*Wolf sorpreso.
"Oh, solo quando voglio" disse con un sorrisetto il vecchio della locanda.
Ora si trovava nel bel mezzo del trambusto di otto bancarelle del mercato. "C'è gente che sente anche troppo. Ma io sono venuto ad avvertirti".
"Avvertirmi?" gli fece eco Fire*Wolf.
"Le Guardie ti cercano, amico mio".

Non gli passò nemmeno per la mente di dubitarne. "Ma, perché?"
Il vecchio scosse il capo. "Non lo so".

*Informazione poco rassicurante, che potrebbe rendere Fire*Wolf più cauto quando tornerà alla mappa per scegliere una nuova destinazione.*

82

"Psst!"
Fire*Wolf si bloccò, portando la mano all'elsa della Spada del Destino.
"Evitiamo le aggressioni, Vostra Grazia" sembrò suggerire al suo orecchio una flebile voce dalle erre arrotate. "Che potrebbe fare un piccoletto come me contro l'uomo che ha liberato il Regno dalla Stirpe di Demoni?"
"Mi conosci?" chiese Fire*Wolf guardandosi intorno, senza però riuscire nemmeno vagamente a capire da dove proveniva la voce.
"Non ti conoscono forse tutti, perfino a Farthingdale dove le cose del mondo penetrano di rado? E non conosco anche le tue pene, la tua povera sposa scomparsa e non una briciola di conforto per te?"
"Dove sei?" chiese Fire*Wolf.
"Ai tuoi piedi, signore, non son qui?"
Fire*Wolf guardò in basso e incontrò un paio di luminosi occhi castani incorniciati dal volto rugoso dell'uomo più piccolo che avesse mai visto, compreso il Giullare di Corte che era un nano.
"Il mio nome è Olric" disse il minuscolo uomo, "così chiamato in onore dell'attuale Re quando ancora era

Cavaliere Reggente e tu, mio giovane amico, non eri che un lampo negli occhi di tua madre. Ora, non ho trascorso le ultime due ore e forse più battendo questi boschi alla tua ricerca?"
"E perché mai, piccolo Olric?" domandò Fire*Wolf sorridendo.
"Ho un'informazione per te" disse Olric. "E uno scambio da proporti".
"Uno scambio?"
"Sono il tipo del giocatore" spiegò il piccoletto, "e non più di una settimana fa a Penguard, i cavalli non se la sono filata anche con la mia camicia senza lasciarmi un solo pezzo d'oro oltre a quei pochi di rame per un boccone e un letto alla locanda?"
"Se è oro che... " cominciò Fire*Wolf mettendo mano alla borsa.
"Non oro, mai. È il tuo cervello che mi serve. Perché son certo che la gara fosse truccata, se mai potrò dimostrarlo. Ma per far ciò devo sapere l'ora di inizio".
"Temo" disse Fire*Wolf, "di non poterti aiutare in questo, perché non mi sono mai recato alle Corse di Penguard".
"E non potresti, se lo volessi? Perché io ho tutte le informazioni necessarie, se solo riuscissi a calcolare il risultato! Vedi, Lord Xandine, il cavallo vincente terminò la corsa un minuto dopo le tre del pomeriggio, precedendo di quattro lunghezze il terzo cavallo, il quale era a sua volta appena due lunghezze dietro al secondo, che era quello cui erano affidati i miei denari... se solo la stupida bestia l'avesse saputo! Ora, questo secondo cavallo precedeva il quarto di quattro lunghezze e mezzo, e quest'ultimo concluse la gara esattamente in sessantun secondi e tre decimi. Mi hai seguito fin qui?"

"Credo di sì" disse Fire*Wolf aggrottando la fronte.
"Bene" continuò il piccolo Olric, "e non è un fatto che nell'ultimo quarto della corsa tutti i cavalli viaggiavano alla stessa velocità, coprendo una lunghezza in un quinto di secondo? Ora, da tutto questo, sei in grado di dirmi quando è iniziata quella maledetta corsa?"

*Già, è in grado? O non deve piuttosto chiedersi se val la pena perder tempo a fare quei calcoli? Fire*Wolf è pur sempre liberissimo di andare a sud-ovest al* ***72****, a sud-est al* ***90****, a nord-est al* ***96*** *o a nord al* ***92****. Ma se decide di assecondare questo curioso ometto, può svolgere i calcoli necessari. Se conclude che la corsa è iniziata alle 14.50, vai al* ***120****, se alle 15.03, vai al* ***110****, se alle 14.59, vai al* ***106*** *e se alle 15.00, vai al* ***116****.*

83

La Guardia condusse Fire*Wolf fino a una porta laterale che dava su una piazza.
"State all'erta" disse. "Questa potrebbe esservi utile".
Questa era un'armatura di cuoio con l'insegna della Gendarmeria, travestimento semplice ma con buone probabilità di funzionare. Fire*Wolf la infilò riconoscente e si allontanò.

Il nostro ora può scegliere un'altra meta tra quelle riportate sulla mappa, ma può interessarlo sapere che l'armatura, una protezione -5 sulle ferite inferte, può essere utile in caso di un altro incontro con le Guardie. C'è una certa probabilità (da 1 a 3 su un solo dado) che il nostro possa ignorare il loro attacco

procedendo come se avesse superato il combattimento.

84

Non erano che un'illusione! Da mago praticante, doveva riconoscere che l'incantesimo era di ottima qualità, poiché ingannava perfettamente la vista e perfino l'olfatto. Non il tatto, però: sotto i piedi, il sentiero non sembrava minimamente diverso da qualsiasi altro. Ma chi aveva lanciato l'incantesimo? O era forse una magia propria della foresta?

Non sono certo queste domande cui il nostro può trovare risposta. Ma dal momento che il sentiero non sembra pericoloso, può seguirlo fino a una biforcazione, dove l'alternativa è tra est al ***68*** *e nord all'* ***82***.

85

Le stalle della locanda erano appena state costruite. Lo stalliere invece era vecchio e, per giunta, stupido. Fire*Wolf lo lasciò perdere dopo appena due parole: per qualcosa di più complesso dell'utilizzazione del letame era decisamente poco attendibile.

*Così, benché deluso, Fire*Wolf dovrà tentare in un altro punto della città, basandosi sulla mappa.*

86

Fire*Wolf si fermò, meravigliato. Il sentiero lo aveva portato a una radura più ampia, dove un vecchio con barba e capelli canuti stava in precario equilibrio sulla testa.

"Xandine!" esclamò il venerabile vegliardo, raddrizzandosi con slancio. Poi guardò Fire*Wolf con sguardo miope. "No, non puoi essere Lord Xandine. Sei troppo giovane. Fin troppo giovane, anche con le sue stramaledette magie. Gli assomigli, però, questo te lo concedo".
"Forse, signore, era mio padre che conoscevate" suggerì Fire*Wolf.
"Il figlio di Xandine?" si chiese il vecchio. "Mai saputo che avesse un figlio. Guarda, guarda. Cosa ti porta a Farthingdale, mio giovane amico?"
"Cerco tracce della mia sposa" rispose semplicemente Fire*Wolf.
"Non la troverai certo qui" disse il vecchio. Guardò verso l'alto, in direzione del sole. "Direi che è ora di meditare". Si accasciò incrociando le gambe scheletriche in una posizione impossibile mentre gli occhi roteavano all'indietro in modo preoccupante.
"Ma, signore... " protestò Fire*Wolf, traboccante di domande.
"Una sola risposta ti darò... " fece cantilenando il vegliardo che, evidentemente, stava cadendo in trance. E con tutto ciò che avrebbe voluto chiedere, su sua moglie, suo padre, la foresta... tutto ciò che Fire*Wolf riuscì a dire fu: "Perché stavate a testa in giù?"
Per un lungo attimo pensò che il vecchio non avrebbe risposto, poi, con una voce sorda, come foglie secche al vento, disse: "La posizione... previene la calvizie".

Rimedio utile nel caso che il nostro cominci a perdere i capelli. Ma per il momento non può far altro che

lasciare questo venerabile demente alla sua trance e prendere il sentiero a est al ***94****, quello a ovest al* ***96*** *o quello a sud al* ***68****.*

87

Prima che Fire*Wolf potesse reagire fu circondato di Guardie che lo portarono quasi di peso in un'angusta cella, dove l'unico spiraglio di luce proveniva da una feritoia nella parte alta di una parete. Sviluppo assai sconcertante, ma lo fu ancor più quando, una ventina di minuti dopo, la porta della cella si aprì ed entrò una guardia più anziana, portandosi un dito alle labbra.
"Lord Xandine" sussurrò. "Ciò che sta accadendo non è giusto e io non lo capisco, ma ultimamente molte delle guardie più giovani hanno ricevuto ordini veramente strani. Sono qui per aiutarvi a fuggire".

*Ma sarà vero? Fire*Wolf può accettare l'aiuto al* ***95****, o decidere di tentare da solo al* ***67****.*

88

Non erano che un'illusione! Da mago praticante, doveva riconoscere che l'incantesimo era di ottima qualità, poiché ingannava perfettamente la vista e perfino l'olfatto. Non il tatto, però: sotto i piedi, il sentiero non sembrava minimamente diverso da qualsiasi altro. Ma chi aveva lanciato l'incantesimo? O era forse una magia propria della foresta?

Non sono certo queste domande cui il nostro può trovare risposta. Ma dal momento che il sentiero non

sembra pericoloso, può seguirlo fino a una biforcazione, dove l'alternativa è tra est al ***68*** *e nord all'* ***82***.

89

Il nuovo Municipio, ricostruito sul modello del vecchio edificio distrutto dai Demoni, appariva imponente a chi passava tra i due vertiginosi pilastri ai lati dell'entrata. Quando Fire*Wolf fu nel grande atrio, tre Guardie si mossero verso di lui e gli porsero il saluto.
"Lord Xandine!" esclamò uno di loro. "Abbiamo ricevuto ordine di localizzarvi".
Fire*Wolf rimase calmo, ma la sua mano destra si mosse furtiva verso l'elsa della Spada del Destino. "E per quale motivo, signori?"
"Non è certo un onore per me dovervi dire che tra i nostri ranghi ci sono alcuni che vi sono nemici, Signore. Abbiamo ordine di assistervi in ogni modo che ci è possibile".

*Se Fire*Wolf è disposto ad accettare la generosa offerta, vai al* ***93***. *Se invece la rifiuta, vai al* ***97***.

90

Gradualmente, il sentiero cambiava. La terra da battuta diventò secca, poi nera e, dopo pochi passi... carboni ardenti.
Fire*Wolf si arrestò sbigottito. Ai lati del sentiero gli alberi della foresta crescevano folti, senza che apparissero minimamente danneggiati, ma i suoi occhi gli dicevano che si trovava di fronte a un canale di fuoco.

*E a una scelta ponderosa, si direbbe. Vuole forse esaminare i carboni all'**84**? Preferisce tornare indietro al **72**? O più semplicemente provare a fare due passi sui carboni ardenti all'**88**?*

91

Come molti altri luoghi di quel tipo in tutto il regno, nel quartier generale della Gendarmeria aleggiava un'atmosfera vagamente minacciosa... e un odore vagamente nauseante di sudore stantio.
Come Fire*Wolf mise piede all'interno, un esemplare di quella risma, notevolmente dotato, gli venne incontro e gli chiese: "Il vostro nome e luogo di residenza, signore".

*Uno che, evidentemente, non riconosce il più grande eroe di Harn. Ma a Fire*Wolf conviene rivelare chi è al **107**? Presentarsi sotto falso nome al **59**? O semplicemente irrigidirsi sdegnato, rifiutando di rivelare la propria identità all'**87**?*

92

Il sentiero si aprì improvvisamente e Fire*Wolf si ritrovò sulla riva di un vasto lago. Ma più che il brusco cambiamento del paesaggio fu qualcos'altro a catturare la sua attenzione. Presso la riva ondeggiava un nero traghetto dalla linea snella e di fianco a questo, come uno spettro del Destino, stava la Morte, una figura scheletrica incappucciata da una lunga veste nera.
Fire*Wolf osservò l'apparizione senza scomporsi. Gli era già capitato di vedere spettri simili, e non molto tempo

prima; fu quando si impadronì del Globo d'Oro che poi utilizzò per distruggere la Stirpe di Demoni. Raramente erano ciò che sembravano: spesso non erano che immagini create da un mago, benché in qualche caso potessero rivelarsi pericolosi mutanti o creature di quella risma.

*Il nostro si sofferma un attimo a riflettere. Potrebbe avanzare verso la figura e esaminarla più da vicino al **98**. Oppure andare direttamente all'attacco al **102**. O ancora tentare di tornare da dove è venuto, trovandosi così all'**86**.*

93

La Guardia che gli aveva rivolto la parola annuì. "Sarebbe meglio, Signore, che ci accompagnaste dal nostro superiore che potrà dare le disposizioni necessarie".

*Se il nostro è disposto a seguirli, vai al **101**; altrimenti, può rifiutare al **103**.*

94

Tutto ciò che vedeva attorno a sé iniziò a pulsare e ondeggiare, come se l'intero universo si stesse improvvisamente capovolgendo. La mano di Fire*Wolf afferrò meccanicamente la Spada del Destino.

*Ma la vecchia divoratrice di anime non può essergli d'aiuto stavolta, visto che il nostro ha attivato una zona di teletrasporto casuale. Tira i dadi. Un punteggio dal 2 al 4 ti porta al **68**, uno dal 5 all'8 al **90**, uno dal 9 all'11 al **92** e il 12 all'**82**.*

95

Fire*Wolf e il suo premuroso soccorritore percorsero silenziosamente il corridoio e girarono l'angolo trovandosi immediatamente a mal partito. Si trovarono di fronte due Guardie, e queste erano decisamente poco amichevoli.

Il combattimento è certo. Le caratteristiche delle due Guardie all'attacco sono:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*55*
RESISTENZA	*50*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*40*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*8*	*FASCINO*	*30*

PUNTI DI VITA 313

*Sono entrambe armate di spade +10. Ma Fire*Wolf almeno non dovrà avere a che fare con tutt'e due, perché il suo compagno riuscirà a neutralizzarne una. Se il nostro riesce a eliminare l'altra, potrà andare all'**83**. Altrimenti, naturalmente, la sua unica destinazione possibile è il **13**.*

96

Arrivò a un punto da cui si dipartivano tre sentieri in tre direzioni diverse.

*Est all'**86**, sud-ovest all'**82** e nord-est al **102**.*

97

Senza il minimo preavviso, la Guardia lo attaccò.

Le tre Guardie hanno tutte le stesse caratteristiche:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*55*
RESISTENZA	*50*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*40*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*8*	*FASCINO*	*30*

PUNTI DI VITA 313

*Sono armate di normali spade +10 e indossano armature di cuoio -5. Se Fire*Wolf riuscirà ad avere ragione di tutt'e tre gli avversari, potrà tornare alla mappa e scegliere una nuova meta. Altrimenti, le guardie porteranno premurosamente il cadavere al* ***13***.

98

Come Fire*Wolf avanzò, la creatura sollevò una mano. Sul palmo scheletrico brillò una moneta d'oro: un lampo, poi sparì all'istante. La mano non si mosse.

*Fire*Wolf è riuscito a riconoscere la moneta nonostante la sua fuggevole apparizione: è uno Xandine d'Oro, moneta emessa dal suo casato. Se ha in suo possesso una moneta simile può, se crede, darla al Nocchiero per pagargli la traversata del lago fino alla sponda nord-est e al* ***108***. *Altrimenti, può rinunciare alla gita e tornare al* ***92*** *dove potrà riesaminare le altre possibilità.*

99

Si risvegliò in un'angusta cella, in cui l'unico spiraglio di luce proveniva da una feritoia nella parte alta di una parete. Sviluppo assai sconcertante, ma lo fu ancora di più quando, una ventina di minuti dopo, la porta della

cella si aprì ed entrò una guardia più anziana portandosi un dito alle labbra.
"Lord Xandine" sussurrò. "Ciò che sta accadendo non è giusto e io non lo capisco, ma ultimamente molte delle guardie più giovani hanno ricevuto ordini veramente strani. Sono qui per aiutarvi a fuggire".

*Ma sarà vero? Fire*Wolf può accettare l'aiuto al* **95**, *o decidere di tentare da solo al* **67**.

BELGARDIUM RICOSTRUITA

100

C'erano stati molti cambiamenti a Belgardium dalla sua ultima visita.
Allora non era che un cumulo di rovine fumanti, devastata dalla Stirpe di Demoni; ora vedeva un brulicare di attività e nuovi edifici ovunque... benché in alcune parti della città le cicatrici fossero ancora evidenti dopo un decennio.

*La mappa che troverai nelle ultime pagine del libro permetterà a Fire*Wolf di scegliere la sua destinazione all'interno della città.*
Ma mentre, nei pressi della porta da cui è entrato, sta cercando di prendere una decisione, compaiono dal nulla due figure ammantate di nero, che altri non sono, ovviamente, se non membri della Gilda degli Assassini.
Significa forse dover salvare la pelle combattendo?
Le caratteristiche degli Assassini sono:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*95*
RESISTENZA	*65*	*CORAGGIO*	*80*
ABILITÀ	*70*	*FORTUNA*	*50*
CARISMA	*25*	*FASCINO*	*40*

PUNTI DI VITA 485

Ognuno di loro usa un pugnale +7, che con un 12 pieno infligge un colpo avvelenato e fatale.

continua

Agguato alle porte di Belgardium.

*Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, vai al* ***36****; altrimenti, vai al* ***13****.*

101

Le Guardie lo portarono al loro quartier generale e... prontamente lo schiaffarono in cella!

Vai al ***107****.*

102

Giunto a un lago, Fire*Wolf trovò decisamente poco amichevole il Nocchiero che attendeva accanto al suo traghetto.

Le caratteristiche del Nocchiero sono:

FORZA	*55*	*VELOCITÀ*	*65*
RESISTENZA	*35*	*CORAGGIO*	*85*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*55*
CARISMA	*55*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 370

La creatura non è armata, ma dispone di un tocco glaciale che assorbe le energie dell'avversario al ritmo di +15 PUNTI DI DANNO al colpo. Se il nostro sopravvive, vai al ***104****; altrimenti, potrà scaldarsi un poco al* ***13****.*

103

Fire*Wolf si vide improvvisamente attaccato.

Situazione che può tentare di risolvere al ***97****.*

104

Fire*Wolf si guardò attorno, riflettendo sul da farsi.

Può infatti scegliere tra varie alternative: tornare da dove è venuto portandosi al ***72***, *utilizzare il traghetto per arrivare alla sponda nord-est del lago e al* ***108***, *o perquisire il cadavere del Nocchiero al* ***112***.

105

Fire*Wolf guardò l'ultima delle tre Guardie accasciarsi al suolo. Stava per allontanarsi, quando gli sembrò che tutto esplodesse e, istantaneamente, precipitò nelle tenebre.

Vai al ***99***.

106

Il mondo intorno a lui sembrò fluttuare, e la sensazione di una folle corsa si impadronì dei suoi sensi. Un solo pensiero prese forma nella sua mente prima che lo spazio circostante si trasformasse: *teletrasporto!*.

Vai al ***72***.

107

Prima che Fire*Wolf potesse reagire fu circondato di guardie che lo portarono quasi di peso in un'angusta cella, dove l'unico spiraglio di luce proveniva da una feritoia nella parte alta di una parete. Sviluppo assai sconcertante, ma lo fu ancor più quando, una ventina di minuti dopo, la porta della cella si aprì ed entrò una guardia più anziana, portandosi un dito alle labbra.
"Lord Xandine" sussurrò. "Ciò che sta accadendo non è

giusto e io non lo capisco, ma ultimamente molte delle guardie più giovani hanno ricevuto ordini veramente strani. Sono qui per aiutarvi a fuggire".

*Ma sarà vero? Fire*Wolf può accettare l'aiuto al* ***95***, *o decidere di tentare da solo al* ***67***.

108

Fire*Wolf si fermò, disorientato. Aveva raggiunto un complesso crocevia di sentieri, senza niente che gli indicasse quale prendere.

Le direzioni possibili sono: sud al ***124***, *sud-est al* ***78***, *nord al* ***130***, *ovest al* ***128*** *e sud-ovest al* ***92***.

109

"Venite a comprare! Venite! Chi viene a comprare?"
Le grida dei mercanti sembravano fare a gara, in quell'affollata ala del mercato. Fire*Wolf attese un momento in cui non c'erano clienti, per fare due chiacchiere con uno dei venditori. Era ben pasciuto, con la carnagione scura e le mani grandi e robuste; e sembrava ossessionato dal timore delle Guardie.
"I miei affari sono onesti, tutto in regola" ripeteva. "Ma ultimamente le Guardie hanno qualcosa di strano. E la prudenza non è mai abbastanza, perfino per un uomo rispettabile come siete voi. Se potete, evitateli, questo dico io".

*Quando Fire*Wolf ne avrà abbastanza del mercante e della sua mania di persecuzione, potrà dirigersi verso un'altra delle zone riportate sulla mappa.*

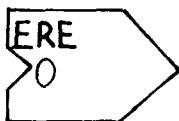
110

Il mondo intorno a lui sembrò fluttuare, e la sensazione di una folle corsa si impadronì dei suoi sensi. Un solo pensiero prese forma nella sua mente prima che lo spazio circostante si trasformasse: *teletrasporto!*.

Vai al **72**.

111

Quando la porta si aprì, Fire*Wolf sentì una gioia improvvisa colmargli il petto. "Yalena!" esclamò.
La donna lo fissò allarmata per un istante, ma d'improvviso il suo volto s'illuminò. "Fire*Wolf!" disse, gettandosi tra le sue braccia. "Fire*Wolf, sei veramente tu!"
Lui si sciolse dall'abbraccio e la tenne a una certa distanza per guardarla. Era cambiata poco da quando l'aveva salvata dai Demoni dieci anni prima. "Yalena, sei splendida... più bella che mai".
"E tu, Grande Guerriero, hai sempre un aspetto minaccioso, nonostante la vita comoda del Lord. Minaccioso ma stanco. Entra, e dimmi come mi hai trovato".
"Un caso, temo, ma un caso molto fortunato". Mentre varcava la soglia, le chiese: "Ci sono notizie del mio vecchio amico Baldar?"
Un'ombra calò sul volto di Yalena. "Ah, Fire*Wolf, mio padre è morto".
"Morto?" ripetè lui, stordito. "È impossibile!"
La fanciulla scosse il capo. "No, non è impossibile, anche se fino a quel giorno l'avrei pensato anch'io".
"Come è accaduto?" volle sapere Fire*Wolf.
Yalena distolse lo sguardo. "Si è tolto la vita. Forse la sua mente era sconvolta, perché negli ultimi tempi si

comportava in modo strano, non era più lui. Ma parlava spesso di te, verso la fine. Era ossessionato dalla valle incantata di tuo padre, immaginava... oh, non so cosa immaginava, perché non parlava mai chiaramente di queste cose. Nella sua mente c'era qualcosa di malefico che si stava impossessando della valle, qualcosa che aveva a che fare con le antiche cripte. Forse questa fu l'ossessione che finì per sconvolgerlo".
"Non pensavo che fosse il tipo d'uomo destinato a diventare pazzo" osservò Fire*Wolf, pensoso.
"Nemmeno io" disse Yalena, "Ma che altro può essere stato?" Si strinse nelle spalle e guardò di nuovo Fire*Wolf in viso. "Pensava spesso a te, Fire*Wolf. Tra le altre cose, ha lasciato questo per te... " e gli mostrò un frammento di pietra nera, stranamente sagomato.

Fire*Wolf la guardò dritto negli occhi.

*E ne ha ben d'onde. Il nostro doveva la vita al padre di Yalena, Baldar l'eremita, uomo che difficilmente si inventava qualcosa, e ancor meno tipo da farsi schiacciare dal peso di quelle invenzioni. E qual è il mistero di quei frammenti di pietra nera? Restano molti quesiti cui trovare risposta. Forse, Fire*Wolf dovrebbe partire subito per la valle incantata, e in questo caso può iniziare il viaggio al* ***149***. *Potrebbero, però, esserci altre informazioni da raccogliere a*

Belgardium, nel qual caso può battere altre piste facendosi guidare dalla mappa.

112

Tra le pieghe della veste del Nocchiero, Fire*Wolf trovò un rotolo di pergamena. Lo svolse con cautela sospettando qualcosa di magico, ma vi lesse un semplice messaggio che indicava un certo "sacro cerchio delle driadi" all'estremità settentrionale della Foresta di Farthingdale.

*Informazione che potrebbe avere una qualche utilità o nessuna. Se Fire*Wolf attraversa il lago, può approdare alla sponda nord-est e al* ***108***. *Altrimenti, può tornare da dove è venuto, e si ritroverà al* ***72***.

113

Si ritrovò tra i banchi del mercato. Nei paraggi, Fire*Wolf ne vide uno che aveva una vasta scelta di vestiti di seconda mano, così pensò di comprare qualcosa che potesse aiutarlo a mantenersi in incognito.

Ma possiede oro? Dieci pezzi potrebbero essere sufficienti a fargli fare un buon affare, contrattando un po' al ***115***. *Chiedere, d'altra parte, non costa nulla, quindi il nostro può tranquillamente decidere di interrogare i venditori della zona al* ***117***.

114

La mela aveva un sapore di mandorle amare. Atterrito, Fire*Wolf sputò il boccone. Ma era già troppo tardi.

Vai al ***13***.

115

Fu una giacca mezza sepolta sotto un mucchio di vecchie pellicce ad attirare l'attenzione di Fire*Wolf, più che per qualsiasi motivo di carattere estetico, per il curioso materiale di cui era fatta. Il mercante, notandolo, gli disse che quello sarebbe stato un affare a 80 pezzi d'oro, ma Fire*Wolf, con l'istinto del Barbaro delle Terre Selvagge, riuscì rapidamente a farlo calare fino ad appena 8 pezzi d'oro.
"Adesso è un affare davvero" disse il mercante irritato, "quella è una giacca di levenskin". Poi, notando lo sguardo perplesso di Fire*Wolf, aggiunse: "Se la indossi e qualcuno ti scaglia una sfera di fuoco, quella te la respinge. Una volta sola, però".

*Non un semplice affare, un affare magico! Ora, indossando ciò che gli ha fruttato, Fire*Wolf può tornarsene alla mappa e scegliere un'altra destinazione.*

116

"Per tutte le beffe, non hai forse ragione, caro il mio giovane cresciutello?" esclamò l'ometto. "E ora ascolta attentamente ciò che sto per dirti, perché lo dirò una volta sola: ciò che devi fare è andare dritto al Luogo delle Driadi, altrimenti continuerai a vagare per sempre senza arrivare in nessun posto".
E mentre il minuscolo uomo si girava per andarsene, Fire*Wolf gli chiese disperato: "Ma... dov'è il Luogo delle Driadi?"
"A nord, non è chiaro?"

*E ora Fire*Wolf può andare a sud-ovest al* ***72***, *a sud-est al* ***90***, *a nord-est al* ***96*** *o a nord al* ***92***.

117

*Scelta poco pagante: i venditori non sanno nulla di utile o interessante per Fire*Wolf, cui non resta che tornare alla mappa e portarsi in un'altra zona.*

118

Si ritrovò in una camera da letto con due uscite, una a est e una a sud-ovest. Ma per il momento, l'attenzione di Fire*Wolf era concentrata unicamente sull'enorme letto dorato con baldacchino che vedeva contro la parete nord. Era di gran lunga il letto più grande che avesse mai visto ma, soprattutto, irradiava un'energia dorata così intensa che gli pareva quasi di poterla toccare.

*Qui Fire*Wolf potrebbe prendere l'uscita est al* ***78*** *o quella di sud-ovest al* ***96***. *Ma se prima vuole esaminare il letto dorato, deve andare al* ***126*** *e, casomai gli venisse la tentazione di sdraiarsi, può farlo al* ***122***.

119

Fire*Wolf si scostò dalla porta e sferrò un calcio, dirigendo con precisione il colpo vicino alla serratura. Il legno vibrò, ma resse.
Fire*Wolf ripetè l'operazione, concentrando tutte le sue energie nello sforzo. Questa volta il rumore suggerì che il legno stava appena accennando a scheggiarsi. Si riposò un attimo; stava per tentare di nuovo, quando la

porta si spalancò all'improvviso sotto l'impeto di tre Guardie infuriate.

Che non sono per niente entusiaste del suo tentativo di fuga. Le caratteristiche sono le stesse per tutt'e tre le Guardie:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*48*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*16*	*FASCINO*	*20*

PUNTI DI VITA 272

*Sono tutte armate di spade +10 e determinate a dare a Fire*Wolf quel che si merita prima che arrechi altri danni alla porta. Se il nostro sopravvive all'attacco, vai al* ***105****; altrimenti, vai al* ***13***.

120

Il mondo intorno a lui sembrò fluttuare, e la sensazione di una folle corsa si impadronì dei suoi sensi. Un solo pensiero prese forma nella sua mente prima che lo spazio circostante si trasformasse: *teletrasporto!*.

Vai al ***72***.

121

Mentre Fire*Wolf, camminando per il mercato, si avvicinava a un banco scoperto, sentì qualcuno che gli toccava il braccio. Si voltò rapidamente, e si trovò di fronte a un giovane sui venticinque anni, che gli sorrise. "Non mi riconoscete, Lord Xandine?"

Fire*Wolf scosse il capo. "Non ti ho mai visto in vita mia".
Il sorriso divenne più ampio. "Io non ne sarei così sicuro al vostro posto, dato che una volta vi ho ficcato una freccia in una spalla, non lontano da dove ci troviamo ora. Sebbene" aggiunse, "più tardi ebbi modo di pentirmene".
Fire*Wolf lo fissò, sforzandosi di cogliere un tratto familiare in quel volto. Assolutamente nulla.
"Molte cose cambiano in dieci anni" disse il giovane. "E particolarmente in un ragazzino, quale io ero al tempo in cui ci incontrammo. Sono il fratellastro di Yalena, colei che salvasti dai Demoni mentre questi devastavano Belgardium".

*Incontro fortuito, che permetterà a Fire*Wolf di ritrovare Yalena al* ***111***, *se non vi è già riuscito grazie ai propri sforzi. In questo caso, potrà tornare alla mappa e scegliere la sua nuova meta.*

122

Era uno dei letti più comodi che avesse mai provato. Come vi fu sdraiato un'incredibile rilassatezza si insinuò in ogni suo muscolo come una droga e, malgrado il panico repentino che lo colse e gli sforzi per resistervi, in pochi attimi cadde in un sonno profondo.
Fire*Wolf sognò, e nel sogno la sua ricerca era terminata. La sua bella e giovane sposa era di fronte a lui, sorridente nel suo abito nuziale.
Fire*Wolf le corse incontro per abbracciarla, ma, mentre la prendeva tra le braccia, Freya si girò affondandogli un pugnale d'argento nel cuore.

Si svegliò di soprassalto. La sensazione del sogno era così vivida che la sua mano corse al petto per cercare la ferita.

*Ma non c'era nessuna ferita. Anzi, il sonno sul letto dorato gli ha restituito tutti i PUNTI DI VITA perduti finora. Ora può esaminare il letto al **126**, oppure uscire a est al **78** o a sud-ovest al **96**.*

123

"Pasticcio! Kebab all'orientale! Un po' di montone allo spiedo, signore?"
Era una il banco di un esuberante rosticcere.

*Se Fire*Wolf è affamato e possiede almeno un paio di pezzi di rame, può comprarsi qualcosa da mangiare. Altrimenti, tra i brontolii del suo stomaco, può dirigersi verso un'altra zona, individuandola sulla mappa.*

124

Seguendo il cammino, Fire*Wolf arrivò al... regno delle fate. O perlomeno in un luogo che ricordava in modo sospetto quello che le leggende descrivevano come tale. Entrò infatti in un giardino, interamente di cristallo in cui ogni cosa rifletteva i raggi del sole, percorso da vialetti d'oro.
Fire*Wolf si aggirò per più di un'ora in quel paesaggio di puro splendore, affascinato dalla delicatezza di quelle piante e quei fiori che parevano forme di luce. Tra tanta bellezza, però, non trovò un solo essere vivente.

*Ciò che infine riuscirà a trovare è un'uscita in direzione nord che lo porterà al **108**.*

125

A un certo punto Fire*Wolf pensò che la sua attesa stesse diventando infinita, ma alla fine la Guardia tornò.
"Siete ancora disposto ad aiutarmi?" gli chiese Fire*Wolf.
L'uomo si limitò ad annuire.

*E ora vai al **95**.*

126

Con suo grande disappunto, non trovò nessun particolare rivelatore.

*Gli resta, quindi, la possibilità di provare il letto al **122** e quella di lasciare la stanza utilizzando la porta est al **78** o quella di sud-ovest al **96**.*

127

Fire*Wolf entrò ed ebbe appena il tempo di scoprire che si trattava di un'armeria, prima di essere avvicinato da due giovani.
"Forestiero, eh?" disse uno con fare aggressivo.
"Già" rilanciò l'altro, "uno che viene da fuori, come... "
Fire*Wolf diede un'occhiata al padrone, che sembrava spaventato, giù in fondo al negozio, poi fece per passare oltre i due giovani.
"Ehi, chi credi di spingere?" chiese uno portando la mano alla spada. "Un tanghero maleducato, a quanto pare" rispose calmo Fire*Wolf. Aspettò finché la lama

dell'altro non fu quasi completamente fuori dal fodero, prima di impugnare l'elsa della Spada del Destino.

E dall'istante in cui la lama infernale viene messa a nudo, è chiaro che il nostro si trova ancora una volta ad affrontare un combattimento tutt'altro che desiderato. Le caratteristiche dei due giovani villani sono le seguenti:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*55*
RESISTENZA	*65*	*CORAGGIO*	*70*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*15*
CARISMA	*10*	*FASCINO*	*25*

PUNTI DI VITA 320

*Sono entrambi armati di spade che infliggono +10 PUNTI DI DANNO, ma non hanno armature. Se Fire*Wolf riesce ad eliminarli può tornare alla mappa e provare in un altro punto della città. Se fallisce, non può andare che al* ***13***.

128

Il cambiamento fu immediato, non appena si ritrovò fuori della foresta: così Fire*Wolf rimase un attimo esitante, come chi si risveglia da un lungo sogno confuso.
Scosse il capo per schiarirsi le idee. Il sentiero da cui era emerso portava diritto a un grande ponte di pietra che attraversava un fiume di notevole ampiezza. Il ponte, però, era sorvegliato da tre individui dall'aspetto poco rassicurante che avevano tutta l'aria di essere Furie del Nord.

Fire*Wolf si immobilizzò per un attimo, cercando di valutare la propria situazione. Le Furie del Nord, ora per fortuna rare, costituivano una piaga per il regno. L'antico culto di cui erano seguaci voleva che fossero addestrati alle arti marziali e che assumessero un decotto di edera e alcool che le gettava in uno stato di frenesia incontrollabile, rendendole guerrieri temibilissimi cui la paura era sconosciuta. Si diceva, inoltre, che la droga ne aumentasse la resistenza e la forza fisica.

Se queste, come il nostro sospetta, sono Furie del Nord, affrontarne tre contemporaneamente potrebbe essere impresa non poco rischiosa anche per lui. Se, ciononostante, egli vuole provare ad aprirsi un varco con le armi, vai al ***140***. *Se invece preferisce far leva sul proprio CARISMA, vai al* ***142***. *E se vuole arrischiarsi a tentare di corromperli, vai al* ***144***.

129

Fire*Wolf scoprì di essere entrato nel negozio di un armaiolo che si era appena trasferito a Belgardium dalla piccola isola-stato di Damar e sapeva quindi ben poco degli affari del regno.

Ma mentre il nostro scambia due parole con il proprietario, un personaggio smilzo e furtivo che stava armeggiando con una corazza ornamentale fa la sua mossa. Tira due dadi: con un punteggio dal 2 all'8, vai al ***131***; *dal 9 al 12, vai al* ***133***.

130

A un certo punto il sentiero passava tra due grandi alberi che sembravano inchinarsi riverenti a formare una sorta

di arco naturale; dall'apertura s'irradiava un fascio di luce azzurra e oro.
Fire*Wolf esitò un attimo, poi attraversò l'arco. Una sensazione di grande pace si impadronì di lui. Sotto molti aspetti, era una radura simile a tante altre di quella foresta, ma qui la luce dorata inondava ogni cosa e la quiete vi regnava così assoluta che Fire*Wolf avvertiva il battito forte e cadenzato del proprio cuore.
Al centro della radura c'era un pozzo poco profondo, contornato per metà da pietre e alimentato da un vivace ruscelletto. Il nostro eroe vi si avvicinò come in trance ma, appena vi giunse, sentì una mano posarsi sul suo braccio. Si voltò, trovandosi così a fissare i freddi occhi grigi di una fanciulla di tale eterea bellezza che avrebbe potuto far sfigurare persino la sua novella sposa. La sua veste era tela di ragno intessuta e, malgrado l'aspetto di chi non ha compiuto diciott'anni, il suo portamento esprimeva una maestà che trascendeva le stagioni della vita umana.
"Benvenuto, guerriero" disse lei con voce soave.
"In che luogo mi trovo?" le chiese Fire*Wolf. Non riusciva a distogliere lo sguardo dalla giovane.
"Sei entrato nel Cerchio delle Driadi" rispose la fanciulla.
"E tu... ?"
Si limitò a sorridere. Dopo un attimo interminabile disse: "Tu sei attratto al pozzo, come devono esserlo tutti i mortali, poiché contiene un frammento del tuo Destino".
Senza capire, Fire*Wolf disse solamente: "Aiutami".
"Ti attende un indovinello" disse la fanciulla. "Se la tua risposta sarà esatta potrai affacciarti al pozzo senza pericolo e prendere ciò che cerchi".
La fissò dritto negli occhi.

*A quanto sembra il nostro è arrivato a un punto cruciale della sua ricerca. È chiaro che potrebbe semplicemente uscire dalla radura al **108**, ma se desidera misurare il proprio acume rispondendo al quesito della fanciulla, allora deve andare al **132**. Altrimenti, dato che la giovinetta non è certo in grado di contrastarlo, Fire*Wolf potrebbe anche tentare di prendere dal pozzo ciò che cerca senza risolvere l'indovinello, andando, se questa è la sua scelta, al **134**.*

131

Fire*Wolf vide un elmo ornamentale di suo gusto e portò meccanicamente la mano alla borsa... scoprendo che era scomparsa!

*Opera di un borsaiolo, ovviamente. E il nostro, chiama le Guardie della Gendarmeria al **107**, o cerca il ladro da solo al **135**?*

132

Fire*Wolf annuì. "Tenterò l'indovinello".
"È semplice" disse la fanciulla. "Devi dirmi il mio nome".
Fire*Wolf esitò, interdetto. "Ma potrebbe essere qualunque nome sulla faccia della terra!"
"Potrebbe, ma non è. Ascolta". Volse il capo verso l'alto e recitò questi versi:

La prima è la terra fertile della serra
La seconda è la ronda al passar della sponda
La terza è nella vita che, ahimé, si svuota

La quarta è la luna che rischiara la duna
La quinta è nel lago dove abita il mago
La sesta è nell'isola a forma di asola
La settima è il tema di questo mio schema

Rise. "Aggiungi sei volte sei al mio nome e prosegui il tuo viaggio senza perigli, guerriero!"

Logico no? Ma se il nostro fosse in preda alla confusione più totale, potrebbe tentare al ***138***.

133

L'istinto, affinato dagli anni vissuti nelle Terre Selvagge, fece voltare Fire*Wolf appena in tempo per cogliere la mano furtiva di un ometto smilzo sulla sua borsa.

*Uno sgraffignatore al lavoro, evidentemente, ma Fire*Wolf come reagisce? Chiama le Guardie della Gendarmeria al* ***107***, *dà una lezione al ladro al* ***137*** *o si riprende semplicemente ciò che è suo per poi tornare alla mappa a cambiare la sua destinazione?*

134

Bruscamente, Fire*Wolf le passò accanto sfiorandola e immerse il braccio nella chiara acqua del pozzo. Ebbe la fugace immagine di un pezzo di pietra nera, prima che il dolore lo travolgesse come un fiume in piena...

...portandolo direttamente al ***13***.

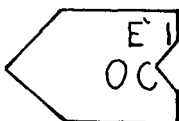
135

Nel negozio non c'era nessuno all'infuori dell'armaiolo, e questi era troppo lontano per aver preso la borsa.

Poteva averla persa chissà dove... ma Fire*Wolf era convinto che non si trattasse di smarrimento, bensì di furto.

Furto che il nostro può denunciare alle Guardie al ***107****. Oppure può metterci una pietra sopra tornando alla mappa a scegliere un altro obiettivo.*

136

Fire*Wolf immerse la mano nella chiara acqua del pozzo e le sue dita si chiusero su un frammento di pietra sagomata, e nera.

Si guardò attorno, ma la fanciulla era sparita.

Ora, stringendo a buon diritto la pietra in pugno, il nostro può uscire dalla foresta al ***128****.*

137

Le caratteristiche del ladro sono:

FORZA	*48*	*VELOCITÀ*	*95*
RESISTENZA	*60*	*CORAGGIO*	*25*
ABILITÀ	*60*	*FORTUNA*	*55*
CARISMA	*50*	*FASCINO*	*40*

PUNTI DI VITA *433*

*È armato di un pugnale affilatissimo che infligge +7 PUNTI DI DANNO al colpo. Sotto il mantello cencioso ha una corazza di cuoio che gli assicura una protezione -5. Se Fire*Wolf riesce a infliggere la sua mortale vendetta al lestofante, potrà consultare la mappa e scegliere una nuova destinazione. Altrimenti, la sua destinazione sarà il* ***13*** .

138

*Se Fire*Wolf volesse fare ancora un tentativo di trovare una soluzione agli enigmatici versi, può tornare al* ***132***, *e se vuole sfidare la sorte al pozzo senza avervi dato risposta, può farlo al* ***134*** . *Ma qui si offre una terza, inconsueta possibilità, non a Fire*Wolf, ma a te: la Pagina dei Suggerimenti, alla fine del libro.*

139

L'edificio, come Fire*Wolf ebbe modo di vedere, era un istituto di credito e, al pari di molti altri luoghi simili, era ben sorvegliato.
Oltre ai mercenari della banca, però, c'era anche un contingente di Guardie.

Il nostro può entrare al ***141*** , *oppure consultare nuovamente la mappa e cambiare il suo obiettivo.*

140

Fire*Wolf sguainò la Spada del Destino e avanzò.

Le caratteristiche delle Furie sono le stesse per tutte e tre:

FORZA	*90*	*VELOCITÀ*	*80*
RESISTENZA	*95*	*CORAGGIO*	*100*
ABILITÀ	*50*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*30*	*FASCINO*	*40*

PUNTI DI VITA *515*

Sono armate di spada +10 ma, fortunatamente per il nostro, prive di armatura. Se riesce a superare questo difficile scoglio senza troppi danni, vai al ***148****; altrimenti, vai al* ***13****.*

141

L'istituto di credito era gremito prevalentemente di mercanti, ma anche svariati guerrieri e avventurieri tentavano di farsi largo tra la folla perseguendo i propri affari. Come fu dentro al grande portale Fire*Wolf si arrestò. Un istinto peregrino lo avvertiva di un pericolo, ma con un'occhiata tutt'intorno si accertò che, per il momento, non sembrava esserci niente di sospetto.

*E ciononostante, Fire*Wolf seguirà il suo istinto, allontanandosi e scegliendo una nuova meta dalla mappa, o rimarrà nell'edificio al* ***107****?*

142

*Lodevole tentativo, peccato che, a causa del suo bizzarro culto nessuna Furia del Nord accetterà mai denaro. A Fire*Wolf non resta quindi che tornare al* ***128*** *e tentare una mossa alternativa.*

143

Un'ondata di amari ricordi si impadronì di Fire*Wolf alla vista delle rovine di quella che era stata una sontuosa dimora. Era un segno dell'invasione dei Demoni, uno dei tanti edifici che furono sventrati quando le infernali creature rasero al suolo la maggior parte della città. Quella casa però non era stata ricostruita, forse perché i proprietari erano morti, o forse era stata lasciata deliberatamente a ricordo di ciò che avvenne.
Fire*Wolf si allontanò con un sospiro.

Andando naturalmente a consultare la mappa per decidere il da farsi.

144

La corruzione è sempre un'arma a doppio taglio, ma con le Furie del Nord lo è in modo del tutto particolare. Tira un dado: se fai 5 o 6, vai al ***146****; se fai meno di 5, il nostro dovrà proprio affrontarli al* ***140***.

145

Fire*Wolf salì la scala a chiocciola che portava in cima alla torretta e, uscendo sul cammino di ronda, si vide attaccato quasi immediatamente.

E da tre Guardie della Gendarmeria, a quanto pare. Le caratteristiche sono le stesse per tutt'e tre:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*55*
RESISTENZA	*50*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*40*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*8*	*FASCINO*	*30*

PUNTI DI VITA *313*

continua

*Combattono con normali spade +10 e armature di cuoio -5. Se Fire*Wolf sopravvive all'attacco, riuscendo a ucciderle tutt'e tre, vai al* ***69****. Altrimenti, le guardie porteranno premurosamente il cadavere al* ***13****.*

146

*Be', sembra che abbiano accettato, ma ciò non significa che quelle maniache intossicate rimangano dell'idea a lungo. Tira di nuovo un dado: se il risultato è inferiore a 4, Fire*Wolf potrà procedere al* ***148****; se è 5 o 6, dovrà combattere al* ***140****.*

147

Tentò disperatamente di strapparsi di dosso i viticci indagatori: erano morbidi ma particolarmente resistenti, eppure, con la forza che scaturisce da una salda determinazione, Fire*Wolf riuscì a districarne uno. Poi, tanto improvvisamente da lasciarlo senza fiato, i viticci sparirono. Fire*Wolf avanzò immediatamente, ma una esplosione silenziosa lo fece vacillare: un gigantesco drago rosso fuoco era apparso innanzi a lui, sospeso a mezz'aria.

*Si tratta, con ogni probabilità, di una creazione magica, che comunque può dimostrarsi estremamente pericolosa. Se Fire*Wolf decide di attaccarlo, vai al* ***174****. Se invece batte in ritirata, vai al* ***162****.*

148

Fire*Wolf oltrepassò il ponte e per il resto della giornata, che trascorse senza emozioni, attraversò una gradevole

pianura erbosa. Dopo una notte di riposo, riprese il cammino all'alba e prima di mezzogiorno viaggiava su una strada familiare. Ormai la sua meta era vicina: stava arrivando a Belgardium.

E potrà entrarvi al ***100***.

RITORNO ALLA VALLE

149

Fire*Wolf lasciò la città uscendo dalla porta orientale. Erano passati dieci anni da quando aveva percorso quella strada e allora viaggiava nella direzione opposta, eppure gli sembrava di riconoscere ogni albero, ogni cespuglio e ogni pietra del cammino.
Dopo qualche giorno di viaggio, giunse al sentiero montano lungo il quale, in quel tempo distante, era sfuggito ai mercanti di schiavi uccidendone uno. Non lo avevano seguito nella valle sottostante, e lui non era riuscito a capacitarsene. Ma aveva scoperto rapidamente il motivo: la valle era imprigionata nel tempo, un luogo maledetto e misterioso, battuto da creature mostruose in cerca di preda e da non-morti che infestavano la fortezza di suo padre.
Era a lui che Fire*Wolf pensava, guardando dall'imboccatura della valle. Lord Xandine il Mago, che gli aveva trasmesso il suo stesso titolo, rimaneva un mistero per lui. Per tutta la fanciullezza e l'adolescenza non lo aveva conosciuto, e quando infine il destino li mise uno di fronte all'altro, fu solo per un breve momento. Eppure il grande Mago aveva instradato Fire*Wolf lungo un cammino che cambiò tutta la sua esistenza, innalzandolo dalla condizione di nullità barbara a quella di uno dei più potenti nobili del Regno.
Era stato suo padre a iniziarlo alla magia che aborriva. Era stato ancora suo padre a contrapporlo alla Stirpe di

Demoni. E suo padre era morto in quella valle, il corpo corroso dalla forza devastatrice della magia.
Il tempo era stato clemente con la valle. Tanto clemente che Fire*Wolf stentava a riconoscerla per quel luogo da incubo dove si era trovato tante volte a un soffio dalla morte. La palude era scomparsa, sostituita da un bosco di conifere, e delle mostruose creature che la popolavano non v'era più traccia. Ora qualche animaletto sfrecciava nel sottobosco e tra i rami cantavano gli uccelli.
Ma il grande fiume la attraversava ancora, lento e sinuoso sotto i rami incombenti degli alberi, mantenendo qualcosa, nelle sue fangose profondità, degli antichi sortilegi. Fire*Wolf lo seguì finché non giunse alla sua destinazione.
Il Castello degli Xandine che egli ricordava non esisteva più. Le torri che si ergevano vertiginose e le imponenti mura di pietra grigia si erano sgretolate, ma l'ossatura della costruzione aveva retto, sfidando il tempo pur senza l'ausilio della magia. Fire*Wolf non trovò aperture dove era stata la porta sul fiume, ma, facendo il periplo tra la fitta vegetazione, arrivò a un enorme portale cadente, i grandi usci sfondati e sbilenchi appesi a grossi cardini di ferro.

Ora il nostro può entrare in quell'antica fortezza attraverso il portale diroccato, utilizzando la pianta alla fine del libro per raggiungere i punti che vuole esplorare nella sua ricerca delle cripte, poste al di sotto della costruzione semidistrutta (ammesso che ancora esistano). Naturalmente non potrà scegliere

Le rovine del Castello degli Xandine.

i suoi obiettivi sulla pianta a caso: dovrà muoversi progressivamente, entrando solo nelle stanze contrassegnate come accessibili.

150

Non appena Fire*Wolf toccò nuovamente il portone, fu accecato da un altro lampo blu.

Che gli ruba altri 10 PUNTI DI VITA. Il portone, però, rimane sempre ermeticamente chiuso. Tenterà ancora una volta al ***220****? O tornerà sui suoi passi al* ***196*** *per prendere un'altra decisione?*

151

Dopo quasi un'ora, Fire*Wolf stava per abbandonare la ricerca, quando, quasi per caso, notò nella parete ovest un passaggio seminascosto e quasi completamente ostruito.

Se il nostro si insinua in quella fessura, forse riuscirà a passare al ***173***. *Ma può anche ignorarla e spostarsi più agevolmente seguendo la pianta.*

152

Niente da fare. La forma da comporre era evidentemente cruciforme, ma Fire*Wolf non riusciva a completarla. Mancava uno dei frammenti e senza di esso era impossibile far combaciare la forma con la sua sede nella parete e inserirvela. Sentendosi crollare il mondo addosso, Fire*Wolf si rese conto che in qualche punto della sua avventura doveva aver mancato uno dei pezzi di pietra nera...

Situazione estremamente frustrante, che il nostro può superare solamente grazie al tuo aiuto. L'unica possibilità è quella di ripercorrere l'avventura a ritroso fino a scoprire dove è nascosto il pezzo mancante.

153

Entrò in un cortile deserto e silenzioso. I muri erano cadenti, le lastre del selciato spaccate e cosparse di macerie, e tutto era invaso da erbacce. Porte sfondate, come denti mancanti di una bocca devastata, si aprivano a est, nord e ovest.

*Fire*Wolf procede, seguendo la pianta.*

154

Non appena Fire*Wolf sferrò il colpo di grazia, il drago scomparve: niente sangue, nessun cadavere, nemmeno la più pallida traccia che fosse mai esistito.
Ansimando per lo sforzo, Fire*Wolf proseguì barcollando scoprendo che i piedi sprofondavano sempre di più nella bruma di quell'effimero ponte sul vuoto.
Senza badarvi, continuò ad avanzare, affondando. Ma il ponte sembrava non avere fine, e ad ogni passo si trovava in una posizione sempre più precaria, finché non fu quasi certo che il ponte non l'avrebbe più sorretto. Sopra, sotto, tutt'intorno a lui si stendeva l'oscurità del vuoto, e l'opprimente percezione del Male che aveva avvertito quando era entrato in quel luogo maledetto aumentava tragicamente.

Preso da rabbia e disperazione, sollevò il capo e lanciò un selvaggio grido di sfida. Subito una voce gli rispose, risuonando nella sua mente: "Getta via ciò che possiedi, Fire*Wolf. Scaglialo nel vuoto".
Si arrestò. Era pura immaginazione? E se non lo era, cos'era quella voce?

*E, cosa ben più importante, contemplerà egli davvero l'idea di gettare via tutto ciò che possiede, restando totalmente inerme in quel luogo alieno? Se Fire*Wolf decide di farlo (scaraventando nel baratro anche la Spada del Destino, naturalmente), vai al **160**. Se decide di ignorare la voce, dovremo seguirlo al **168**.*

155

All'altra estremità il corridoio era ostruito da grandi blocchi di pietra che formavano una massicciata inamovibile.

*È il caso di perder tempo a esaminare la zona al **159**, o conviene tornare direttamente alla pianta e cercare in un'altra direzione?*

156

La Spada del Destino ululò quando Fire*Wolf la abbattè sui viticci, ma l'arma li trapassò senza produrre il benché minimo effetto.

*Il che lascia Fire*Wolf senza alternative tranne quella di tornare al **200** per vagliare un'altra possibilità.*

157

Questa, pensò Fire*Wolf, doveva essere la sala d'ingresso. Ma non la riconosceva più: il mobilio era praticamente ridotto in polvere e i muri erano poco più che cumuli di macerie. Il pavimento era completamente cosparso di ossa sbiancate dal tempo, i resti delle schiere di non-morti che abitavano il Castello, colti mentre tentavano di sfuggire all'inevitabile disastro.

*Fire*Wolf procede seguendo la pianta.*

158

Con un insaziabile desiderio di autopunizione, Fire*Wolf scatenò un altro lampo blu, perdendo così altri 10 PUNTI DI VITA.

Se il nostro è ancora vivo dopo essersi gingillato in tal guisa, forse è giunto il momento di insistere affinché torni al ***196*** *per prendere una nuova decisione.*

159

Tutto concentrato sui grandi blocchi di pietra caduti, Fire*Wolf non avvertì minimamente i passi alle sue spalle. Si accorse della presenza solo quando le creature attaccarono.

Si girò di scatto impugnando contemporaneamente la Spada del Destino e si trovò a fissare i volti ghignanti di un paio di troll. Pensandoci, avrebbe dovuto immaginarselo. I troll non facevano parte delle antiche magie di suo padre, ma le rovine deserte attiravano le odiose creature come calamite.

*Ma ora a Fire*Wolf l'antropologia non interessa. Il suo problema più immediato è quello di sopravvivere all'attacco. I due troll hanno caratteristiche identiche:*

FORZA	*96*	*VELOCITÀ*	*59*
RESISTENZA	*80*	*CORAGGIO*	*60*
ABILITÀ	*45*	*FORTUNA*	*25*
CARISMA	*10*	*FASCINO*	*5*

PUNTI DI VITA 380

*Le creature non sono armate, ma tendono a sbranare con colpi di zanna e artiglio da +8 PUNTI DI DANNO. Se Fire*Wolf sopravvive, torna alla pianta e scegli un'altra area di ricerca. Altrimenti, vai al* ***13***.

160

In un attimo - e sospettò di essere giunto ormai sull'orlo della pazzia - Fire*Wolf scagliò tutto ciò che aveva nella voragine oscura.

Immediatamente, la Spada del Destino descrisse un breve arco, poi, galleggiando nell'aria, tornò in pugno al nostro eroe, legata a lui dalle trame del Destino, più potenti di qualsiasi magia mortale.

Sotto i suoi piedi il ponte di bruma sembrò irrobustirsi, e quando riprese la sua avanzata, fu in grado di vederne la fine: un cornicione di roccia che conduceva ad una vasta caverna a volta.

Quasi di corsa ormai, Fire*Wolf raggiunse il cornicione e entrò nella caverna. C'era qualcosa che aleggiava

confusamente nell'aria, un rumore agghiacciante che sembrava urtare ogni suo nervo. Ma non riusciva a scorgere nulla. Si guardò attorno.

*Scoprendo tre uscite. Se imbocca l'apertura a ovest, vai al **178**, se quella a est, vai al **198**, e se sceglie quella a sud, vai al **184**. Se il nostro eroe decide invece di arrischiarsi a esplorare la caverna, vai al **210**.*

161

Questo, pensò, è ciò che resta della grande anticamera: poco più di uno spazio coperto di macerie. Nella parete ovest si era aperta una breccia e l'angolo nord-est era pieno di pietrame crollato dai piani superiori. Fire*Wolf fece per andarsene, ma esitò, sentendo risvegliarsi il vecchio istinto delle Terre Selvagge. Forse un ricordo sfuggente lo spingeva a perlustrare più attentamente quella stanza.

*Ma dovrà dare ascolto all'istinto? Dopo tutto c'è un corridoio a sud che lo porterà al **155**, ma potrebbe anche scegliere un'altra stanza con l'aiuto della pianta. Ma, se preferisce perlustrare, può farlo al **151**.*

162

Fire*Wolf indietreggiò... e scoprì che il ponte di bruma non lo sosteneva più. Con un grido di disperazione precipitò nell'oscurità infinita del baratro.

*Sempre più giù, fino al **13**.*

163

Come aveva sospettato, si trattava di libri di magia, la maggior parte dei quali non poteva essergli di alcuna utilità: descrizioni di incantesimi da pronunciarsi in gruppo o singolarmente, ma che richiedevano ingredienti o oggetti magici che Fire*Wolf non possedeva.
Un tomo rilegato in pelle, però, attirò la sua attenzione: era un volume sulla Meditazione Generatrice. L'esercizio di cui trattava era puramente spirituale, una proiezione della mente che creava un canale di comunicazione con il piano astrale, da cui in tal modo era possibile derivare ben 100 punti di POTERE.
L'esercizio richiedeva solitudine assoluta. Inoltre non avrebbe mai portato il POTERE complessivo del mago oltre i 100 punti, anche se ripetuto. Ciononostante, possedere tale conoscenza poteva tornare utile.

Una conoscenza di cui, d'ora in avanti, il nostro potrà avvalersi in qualsiasi momento, sempre che sia solo. Ma per ora non gli resta che consultare la sua pianta e scegliere un'altra zona da esplorare.

164

Non appena Fire*Wolf toccò il portone, un lampo blu quasi lo accecò.

*Sottraendogli in tal modo 10 PUNTI DI VITA, ma il portone rimane ermeticamente chiuso. Tenterà di aprirlo di nuovo al **150**, o tornerà sui suoi passi al **196** per prendere un'altra decisione?*

165

Briganti. Ce n'erano due che dormivano sul pavimento di una stanza che pareva più o meno intatta. Fire*Wolf li guardò con astio, pur sapendo che era quasi inevitabile che i banditi nomadi s'installassero in tutti gli edifici abbandonati che trovavano nel regno.

Il punto è: che fare di loro? Dato che i due stanno dormendo, il nostro potrebbe anche non far nulla e continuare la sua ricerca utilizzando la pianta. Se invece decidesse di attaccarli, avrebbe il vantaggio del primo colpo su entrambi. Le caratteristiche dei banditi sono:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*48*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*16*	*FASCINO*	*20*

PUNTI DI VITA 272

Hanno spade +10 e sono decisi a combattere fino alla morte (ovvero: se il nostro soccombe, lo attende il ***13****). Se Fire*Wolf sopravvive, che torni alla pianta delle cripte per un'altra destinazione.*

166

Fire*Wolf rimase in attesa col cuore che gli martellava in petto mentre i viticci strisciavano, avvolgendoglisi attorno al capo e al collo. Dovette impiegare fino all'ultima briciola di volontà per rimanere immobile, ma... quelle cose non sembravano arrecargli alcun danno.

Tentò di muovere un passo ma i viticci si solidificarono bruscamente trattenendolo senza sforzo. Poi, quando Fire*Wolf si immobilizzò di nuovo, ripresero a strisciare sondandolo delicatamente, come se stessero tastando in cerca di qualcosa su di lui.
Fire*Wolf rimase immobile per un'eternità, impossibilitato a proseguire e riluttante a tornare indietro. Poi, tanto improvvisamente da lasciarlo senza fiato, i viticci sparirono. Fire*Wolf avanzò, ma una esplosione silenziosa lo fece vacillare: un gigantesco drago rosso fuoco era apparso innanzi a lui, sospeso a mezz'aria.

*Si tratta, con ogni probabilità, di una creazione magica, che comunque può rivelarsi estremamente pericolosa. Se Fire*Wolf decide di attaccarlo, vai al **174**. Se invece batte in ritirata, vai al **162**.*

167

In quell'ammasso di armi qualcosa che meritava l'attenzione di Fire*Wolf c'era: un paio di guanti di maglia metallica non solo di ottima fattura, ma che possedevano quella tipica aura che Fire*Wolf aveva imparato ormai da tempo a riconoscere come magica. Li infilò con cautela...

*...scoprendo che si adattano magnificamente. Ma più interessante è che i guanti gli conferiscono 6 punti aggiuntivi di FORZA e 6 di VELOCITÀ per i prossimi tre combattimenti (aumentando temporaneamente di 12 anche i PUNTI DI VITA). E ora il nostro può tornare al **179** e riconsiderare le sue possibilità.*

168

Fire*Wolf avanzò. Il ponte sotto i suoi piedi divenne sempre più inconsistente. Avanzò ancora, e ancora, sprofondando passo dopo passo.

*E senza voler trascinare inutilmente la vicenda, diremo che arriverà inevitabilmente il momento in cui sprofonderà sempre di più nelle viscere del baratro fino al funesto **13**.*

169

Conosceva quella scala! Ora che l'aveva trovata, era certo di dove portasse. Senza un attimo di esitazione, iniziò la discesa.

Questa non fu agevole, perché la scala oltre a essere lunga e ripida, aveva dei tratti quasi completamente ostruiti dalle macerie. Ma Fire*Wolf non si arrese, e infine arrivò a una porta malconcia ma ancora riconoscibile: aveva raggiunto le Cripte del Potere degli Xandine.

Stava per entrare, ma esitò. Era impossibile che le cripte fossero rimaste attive, ma Fire*Wolf si chiese cosa poteva essere avvenuto in quei sotterranei. Erano passati dieci anni, e i residui magici, proliferando come un cancro senza il controllo attivo di un mago, potevano aver dato vita a qualsiasi cosa.

Respirò profondamente e, quando si sentì pronto, premette sulla porta e questa si aprì. Come si aspettava, al di là di essa c'era una scala a spirale.

*E la scala scende, a spirale, fino al **181**.*

170

Non appena Fire*Wolf toccò nuovamente il portone, rimase accecato da un altro lampo blu.

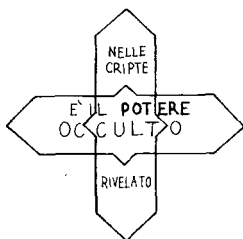
*Che gli toglie altri 10 PUNTI DI VITA, ma il portone è sempre ermeticamente chiuso. Tenterà ancora una volta al **158**? O tornerà sui suoi passi al **196** per prendere un'altra decisione?*

171

La stanza, o ciò che ne rimaneva, era stata trasformata in dormitorio dagli intrusi. Sul pavimento c'erano diversi paglericci e qualche cassa. Tuttavia non c'era nessuno e Fire*Wolf ne approfittò per rovistare nelle casse, senza però trovare altro che vecchi vestiti.

Una perdita di tempo, ma ora il nostro può procedere alla prossima stanza utilizzando la pianta.

172

Con un leggero tremore alle mani, Fire*Wolf formò la pietra cruciforme.

NELLE CRIPTE È IL POTERE OCCULTO RIVELATO... guarda, guarda. Evidentemente l'oggetto completo

costituisce una sorta di chiave, visto che si adatta perfettamente all'incavo della parete.
*Che Fire*Wolf debba provare a inserirla? E come diavolo può pensare di non farlo? Trattieni il fiato e vai al* ***241***.

173

Come entrò, un'ondata di ricordi s'impossessò di Fire*Wolf. Nonostante la decadenza del luogo, lo spirito di suo padre sembrava aver impregnato quella sala come un'essenza persistente. Il vecchio Lord Xandine aveva vissuto per la magia e il fondamento dei suoi poteri era il sapere. Molte sale del castello, Fire*Wolf ricordava, avevano le pareti ricoperte di libri, antichi tomi che racchiudevano conoscenze proibite, rotoli di pergamena semidimenticati, scaffali che reggevano il peso di un arcano sapere.
Questa era una di quelle sale, e benché gli scaffali fossero crollati e i volumi fossero per la maggior parte smembrati, ammuffiti o ridotti in polvere, alcuni sembravano ancora più o meno intatti.

*Fire*Wolf può esaminare i libri al* ***163*** *o consultare la pianta scegliendo un'altra zona da esplorare.*

174

Un avversario incredibilmente pericoloso. Le caratteristiche del drago sono tutte a quota 100, per un poderoso totale di 800 PUNTI DI VITA. E questa è solo la buona notizia. Quella cattiva è che la creatura è perfettamente resistente a qualsiasi attacco di natu-

ra magica e, inoltre, che la Spada del Destino le infligge solo la metà dei PUNTI DI DANNO indicati dai dadi. Ma forse la notizia peggiore è questa: mentre il drago con gli artigli infligge +10 PUNTI DI DANNO, con un 6 o un 12 ai dadi sfodera il soffio infuocato, infliggendo +25 PUNTI DI DANNO al colpo. Nell'improbabile eventualità che il nostro sopravviva a tale scontro, potrà andare al ***154***. *Altrimenti, dovrai andare a raccattarlo al* ***13***.

175

Mossa avveduta, poiché esaminando il cumulo di pietre cadute il nostro è riuscito a scoprire l'ingresso nascosto di un tunnel che porta a sud-ovest e al ***169***.

176

In preda alla disperazione, Fire*Wolf estrasse la Spada del Destino, animato più dalla speranza di parare i colpi di lei che dal desiderio di ferirla. Ma una volta che fu fuori dal fodero, la lama infernale acquistò una vita propria.
Per anni, ormai, Fire*Wolf aveva avuto difficoltà a controllare quell'arma malefica, assetata dell'energia vitale delle vittime come un vampiro lo è del loro sangue. Ma mai prima d'ora la spada aveva mostrato tanta implacabile furia nella sua perfida fulmineità. Dove Fire*Wolf tentava di parare, fendeva, dove provava a bloccare, affondava.
Si ritrovò così travolto da una tempesta di emozioni. Era costretto a difendersi, ma non aveva la minima inten-

Uno scontro straziante...

zione di nuocere alla sua amata, evidentemente vittima di una qualche stregoneria che la metteva in condizione di non sapere ciò che stava facendo. Ma la spada non gli permetteva di trattenere i colpi, né di fare una sola mossa difensiva. Al contrario, tesseva una rete intricata e letale, mentre vibrava quel canto di sfida e di morte che Fire*Wolf ormai ben conosceva.
"Fermati!" gridò questi. Ma se l'arma aveva la capacità di sentire, non lo ascoltò.

Volente o nolente, il nostro si trova a dover sostenere un combattimento all'ultimo sangue. Le caratteristiche della sua sposa sono:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*80*
RESISTENZA	*40*	*CORAGGIO*	*70*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*20*
CARISMA	*80*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 469

*Il pugnale usato da Freya, che ha più del gingillo ornamentale che dell'arma da battaglia, infligge +3 PUNTI DI DANNO. La punta, però, è avvelenata, cosicché al primo colpo andato a segno Fire*Wolf inizierà a perdere puntualmente altri 15 PUNTI DI VITA per ogni scontro fino a un massimo di 100, quando, se è ancora vivo, l'immunità naturale bloccherà l'effetto del veleno fino alla prossima ferita, che farà ricominciare tutto da capo. Se Freya in tal modo uccide il marito, vai al* ***13***. *Se, per quanto ciò lo addolori, sarà lui a ucciderla, il nostro potrà perlustrare la sala al* ***239*** *o, probabilmente con una certa riluttanza, esaminare il corpo al* ***231***.

177

Il locale era evidentemente utilizzato come magazzino per le provviste. Ammucchiati in un angolo alla rinfusa c'erano sacchi e otri, ma Fire*Wolf non avrebbe trovato qualcosa che lo stuzzicasse nemmeno se fosse stato morto di fame: i topi avevano lasciato segni dappertutto e i vermi uscivano indisturbati da un buco in uno degli otri.

*Quanto prima Fire*Wolf procede nella sua ricerca, avvalendosi della pianta, tanto meglio sarà.*

178

Fire*Wolf si addentrò nel tunnel a ovest. La volta, il pavimento e le pareti erano di roccia nera, e uno strano, tenue chiarore sembrava filtrare da qualche sorgente nascosta. Fire*Wolf si sentiva a disagio: nel passaggio stagnava un opprimente sentore malefico.

Dopo dieci passi il tunnel piegava a sud. Come Fire*Wolf fece per proseguire, avvertì una specie di formicolio ai piedi e alle gambe. Guardando avanti, vide che dopo una trentina di passi il tunnel sembrava voltare a est.

*Ma deve continuare ignorando lo strano formicolio alle gambe? Se decide di sì, vai al **242**; se invece preferisce tornare indietro, vai al **160**.*

179

Fire*Wolf ebbe la fugace impressione di trovarsi in un magazzino di armi, rozze e di scarsissimo interesse, prima che il suo sguardo si posasse sui due uomini che

sorvegliavano il posto. Avevano il rozzo aspetto dei banditi e non sembravano certo aver voglia di discutere.

Si può quindi arguire che per il nostro si prepara un altro combattimento. Le caratteristiche dei banditi sono:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*48*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*16*	*FASCINO*	*20*

PUNTI DI VITA 272

*Hanno spade +10 e sono decisi a combattere fino alla morte (ovvero: se Fire*Wolf soccombe, lo attende il* ***13****). Se invece egli li sbaraglia, può esaminare la parte di muro franato nell'angolo sud-ovest al* ***175****, può perlustrare tutta la stanza al* ***167****, oppure passare a un'altra ala della costruzione consultando la pianta.*

180

Nonostante si sforzasse allo spasimo, Fire*Wolf non riusciva ad aprirsi un passaggio.

Non gli resta quindi che tornare al ***242*** *e tentare una via alternativa.*

181

Molti ricordi si affollarono alla mente di Fire*Wolf quando giunse ai piedi della scala a spirale. La sala d'ingresso era praticamente intatta e i corridoi che si dipartivano da essa sembravano sgombri di macerie. Ma

la statua centrale era crollata e i pezzi di pietra sparsi sul pavimento lastricato erano tutto ciò che ne restava. Fire*Wolf si avvicinò e mosse uno dei frammenti con un piede. Si era trovato molto vicino alla morte in quel luogo, mentre gettava le basi di quel POTERE tanto necessario per compiere magie. Quali pericoli nascondevano ora quelle cripte, se ancora ne nascondevano?

*Indubbiamente, il nostro lo scoprirà presto. I corridoi si aprono in direzione est al **193**, ovest al **189**, nord-ovest al **215**, nord-est al **207** e sud al **223**. Ma prima potrebbe, naturalmente, intraprendere una ricerca sistematica di questa sala al **185**.*

182

Non appena Fire*Wolf toccò il portone, un lampo blu quasi lo accecò.

*Sottraendogli 10 PUNTI DI VITA. Il portone, però, rimane ermeticamente chiuso. Tenterà di aprirlo di nuovo al **170** o tornerà al **196** per prendere un'altra decisione?*

183

Come Fire*Wolf mise piede nella stanza, si vide attaccato. Ebbe appena il tempo di sguainare la ululante Spada del Destino prima che i sei banditi gli piombassero addosso.

A giudicare da come si presenta la stanza, potrebbero essercene molti altri. Forse una banda ha fatto del castello in rovina il proprio covo. Ma per il momento

deve preoccuparsi solo (!) di questi sei. Le loro caratteristiche sono:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*48*
RESISTENZA	*48*	*CORAGGIO*	*40*
ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*30*
CARISMA	*16*	*FASCINO*	*20*

PUNTI DI VITA 272

*Hanno tutti spade +10 e sono decisi a combattere fino alla morte (ovvero: se Fire*Wolf soccombe, lo attende il* ***13****). Se invece li sgomina, può procedere alla prossima zona da esplorare consultando la pianta.*

184

Attraversò la caverna e imboccò il tunnel a sud. La volta, il pavimento e le pareti erano di roccia nera, e uno strano, tenue chiarore sembrava filtrare da una qualche sorgente nascosta. Fire*Wolf si sentiva a disagio: nel passaggio stagnava un opprimente sentore malefico. Dopo dieci passi il tunnel si interrompeva bruscamente, completamente ostruito da una frana.

*Fire*Wolf cercherà di rimuoverla al* ***232****? Oppure tornerà al* ***160*** *per vagliare un'altra possibilità?*

185

Sotto a uno dei frammenti di quella che era stata la statua, Fire*Wolf trovò un lembo di stoffa bianca strappata. Lo fissò attentamente, sentendo crescere dentro di sé una sensazione di entusiasmo e di panico al tempo

stesso. Anche se non poteva esserne certo, la stoffa sembrava quasi identica a quella dell'abito nuziale della sua sposa.

*Indizio decisamente incoraggiante. Ora Fire*Wolf può proseguire in direzione est al* ***193****, ovest al* ***189****, nord-ovest al* ***215****, nord-est al* ***207*** *o verso sud al* ***223****.*

186

Ad ogni passo, Fire*Wolf si sentiva sempre più debole...

Il nostro, infatti, sta perdendo mezzo punto di FORZA ad ogni passo, e ciò significa che quando giungerà alla svolta ad ovest la sua FORZA sarà ridotta di 15 punti tondi. Una volta lì, vedrà che il tunnel prosegue verso ovest mentre un ramo del passaggio piega a sud quasi subito. Se decide di continuare verso ovest, vai al ***236****; sennò, può svoltare a sud al* ***248****. Ma il fatto dei punti di FORZA è preoccupante, per cui può decidere di tornare al* ***160****... nel qual caso dovrai sottrargli altri 15 punti di FORZA.*

187

Fire*Wolf mosse con cautela lo scudo e, mentre lo sollevava, sentì un'ondata di energia attraversargli il corpo.

Questa è quella che per assurdo si potrebbe definire una "protezione a doppio taglio". Quella scarica di energia, infatti, priverà il nostro di ben 30 dei suoi preziosi PUNTI DI VITA (e se questo è sufficiente a ucciderlo, lo spedirà al ***13****). In compenso, d'ora in avanti, il (solo) primo colpo di ogni combattimento*

verrà assorbito dallo scudo grazie alle sue proprietà magiche. Sfortunatamente, dopo dieci combattimenti lo scudo le perderà, spezzandosi.
*Ritrovamento notevole, se Fire*Wolf sopravvive alla scarica, ma anche così nella stanza non troverà nient'altro, e tanto meno altre uscite. Dovrà quindi tornare al* ***181*** *e prendere, di lì, una nuova direzione.*

188

L'essere che si era lanciato su Fire*Wolf era decisamente uscito da un incubo, un caos indistinto di superfici e curve in movimento, visibile in parte e in parte solo percepibile. Fire*Wolf ebbe una fugace visione di un volto demoniaco e sentì il puzzo di zolfo nelle narici, quando delle orribili grinfie si avventarono artigliando selvaggiamente verso il suo viso.

*Fire*Wolf, che ha già incontrato creature infernali, riconoscerà all'istante quest'essere come uno dei demoni minori degli inferi. Le sue caratteristiche sono:*

FORZA	*150*	*VELOCITÀ*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CORAGGIO*	*120*
ABILITÀ	*70*	*FORTUNA*	*100*
CARISMA	*0*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 640

Benché non abbia armi vere e proprie, il Demone infligge +10 PUNTI DI DANNO al colpo, mentre assorbe i primi 5 che gli vengono inferti senza effettivamente riportare ferite. È assolutamente immune a

*qualsiasi incantesimo, compreso l'effetto della Spada del Destino, che gli infliggerà i suoi +20 PUNTI DI DANNO ma NON assorbirà i PUNTI DI VITA del Demone per darli a Fire*Wolf. Se il nostro sopravvive a questo spiacevole incontro, vai al* ***202***. *In caso contrario, vedere al* ***13***.

189

Fire*Wolf ricordava, fissando la volta della lunga sala. Qui, imperniati alla volta, un tempo oscillavano tre letali pendoli, che al bordo avevano lame affilate come rasoi. I pendoli rimanevano, ma erano immobili, ora che il meccanismo che li azionava era andato distrutto nella rovina che si era abbattuta sul castello.

Non sembra esserci pericolo, ma il nostro si arrischierebbe a entrare in una stanza che fu potenzialmente letale? Se vuole correre il rischio, vai al ***197***. *Altrimenti, può tornare al* ***181*** *e prendere un'altra direzione.*

190

Con estrema prudenza, Fire*Wolf si allungò per afferrare il corrimano del ponte e... con suo grande orrore, scoprì che la mano vi passava attraverso!
Davanti a lui, il vuoto lo attirava come un magnete.

È ancora deciso a varcare la soglia del "ponte" dopo questa inquietante esperienza? Se sì, vai al ***200***. *Altrimenti, può tornare al* ***196*** *e fare un'altra scelta.*

191

Il rombo sommesso al di sopra della sua testa divenne un boato. Intonaco e pietre cominciavano a precipitare intorno a lui. Fire*Wolf corse ciecamente, affidandosi unicamente all'istinto.

E anche grazie ad esso, il nostro uscirà tutto d'un pezzo nel cortile al ***153****, mentre dietro di lui il corridoio scompare definitivamente sotto le macerie.*

192

Fire*Wolf proseguì ad est finché non giunse a un punto del tunnel completamente ostruito da una frana.

Deve forse tentare di aprirsi un varco al ***226****, o tornare al* ***242*** *e prendere un'altra strada?*

193

Quando il Muro del Tempo si infranse distruggendo il castello, quella zona delle cripte era stata pesantemente danneggiata. Interi blocchi della volta erano crollati, ricoprendo quasi tutto il pavimento di macerie. Semisepolto sotto uno di questi c'era lo scheletro di un uomo chiuso nell'armatura, la spada ancora in pugno come a sfidare, indomito, il pericolo.

Se crede, il nostro può esaminare quella macabra reliquia al ***201****. Oppure può tornare al* ***181*** *e proseguire in un'altra direzione.*

194

Fire*Wolf mosse un passo nel vuoto e... si ritrovò direttamente in una vasta sala dalle armoniose propor-

zioni con pareti di pietra lavorata. Sulla parete di fronte, a sud, c'era un enorme specchio che rifletteva ogni dettaglio della sala... tranne la sua figura.
Affascinato, Fire*Wolf guardò nello specchio e vide il riflesso di tre figure avvolte in lunghe vesti e incappucciate come monaci, ma quando si girò verso la sala, questa era deserta.
Cosa stava succedendo? Avanzò con passo esitante. Una delle figure alzò un braccio con gesto minaccioso. Fire*Wolf si guardò nuovamente intorno, ma la sala era sempre deserta. Nello specchio le tre figure incappucciate si mossero all'unisono.

Qualsiasi cosa gli rivelino gli occhi, il nostro sta per essere attaccato. Ma deve forse combattere questi assalitori apparentemente illusori al ***245****? O ritirarsi nel vuoto al* ***251****?*

195

La frana lo investì, come la valanga del peggior incubo. Fire*Wolf tese tutto il suo corpo in un disperato tentativo di sottrarvisi, di fuggire. Ma invano.

Vai al ***13****.*

196

Vacillò in preda alla vertigine. Si trovava al limite di un orrendo baratro che si stendeva sopra, sotto e innanzi a lui, senza l'ombra di una sagoma o uno spiraglio di luce che interrompesse quella mostruosa vacuità.

Quel luogo era pervaso da qualcosa di malefico. Ogni suo istinto gli gridava di stare all'erta; lo percepiva nell'aria, greve e sinistro: una presenza in agguato nell'oscurità, un fetore che trasudava dalle rocce stesse. Fire*Wolf, che aveva osato avventurarsi nella tana dei Demoni, si guardò intorno nervosamente. Mai, in tutta la sua vita, aveva respirato un'atmosfera tanto diabolica. Si sforzò di ritrovare la calma e di valutare meglio la situazione. Ora, quasi di fianco a lui a est e ovest, riusciva a distinguere due enormi portoni di quercia anneriti dal tempo. Il legno era rinforzato da bordi e borchie di metallo. Di fronte a lui, estendendosi nel vuoto, erano sospesi tre esili ponti formati, così sembrava, da corde intrecciate di bruma azzurrognola.
I ponti, se davvero di ponti si trattava, calamitavano l'attenzione di Fire*Wolf: la bruma che li costituiva turbinava e ribolliva, pur mantenendo abbastanza costante la forma. Non attraversavano completamente il vuoto, ma aggettavano in quella vasta e opprimente oscurità scomparendo alla vista verso il nord. Cosa poteva sostenere quelle fragili strutture? Esistevano davvero o erano un'illusione creata dalla sua mente febbricitante?

*Quesiti interessanti, che il nostro deve indubbiamente porsi prima di prendere una decisione. Tenterà di percorrere uno dei ponti di bruma? E, in tal caso, quale? Oppure dietro quegli enormi e massicci portoni può esserci qualcosa che gli fornisca un indizio su come procedere? Se Fire*Wolf prova ad aprire il*

portone ad ovest, vai al ***164****. Se sceglie quello ad est, vai al* ***182****. Se decide di imboccare il ponte di bruma alla sua sinistra, vai al* ***212****. Se sceglie quello centrale, vai al* ***224****; se quello alla sua destra, vai al* ***190****.*

197

I tre pendoli non si mossero. Fire*Wolf tirò un sospiro di sollievo e proseguì... trovandosi a tu per tu con una figura protetta da un'armatura nera e armata di una spada con doppia impugnatura e un rubino incastonato nell'elsa.
Dietro la figura c'era un cofano di legno di quercia. Fire*Wolf era certo di non aver visto niente di simile nelle cripte a suo tempo.
Esaminando attentamente la nera figura, concluse che non era un essere vivente e nemmeno una statua: era una creazione magica di genere a lui ignoto, ma certamente d'ingannevole fattura.
Guardò meglio il cofano, che non sembrava avere serrature che lo chiudessero. Come ebbe fatto un passo in quella direzione, la nera figura lo attaccò.

*Si direbbe proprio un essere animato da un incantesimo, segno che la magia delle cripte non è completamente sopita. Fire*Wolf non ha altra scelta che affrontarlo, e il combattimento si rivelerà insidioso. A essere animati dalla magia, infatti, sono sia la figura che la sua spada, e ognuno ha caratteristiche e PUNTI DI VITA propri. Fire*Wolf dovrà aver ragione di entrambi per poter uscire vivo dallo scontro, attac-*

cando prima l'oscuro guerriero e poi la spada. Le rispettive caratteristiche sono:

	Figura	*Spada*
FORZA	*64*	*48*
VELOCITÀ	*48*	*56*
RESISTENZA	*56*	*56*
CORAGGIO	*56*	*56*
ABILITÀ	*15*	*25*
FORTUNA	*48*	*48*
CARISMA	*24*	*48*
FASCINO	*0*	*0*
PUNTI DI VITA	*311*	*337*

*La spada infligge +15 PUNTI DI DANNO, sia che la impugni la figura, sia che combatta da sola. Solo se riesce a respingere e sopraffare sia l'una che l'altra, Fire*Wolf potrà procedere a esaminare il cofano al* ***205*** *o a rivedere le varie possibilità del* ***181***. *Se perisce nell'intento, la possibilità è una sola: il* ***13***.

198

Fire*Wolf imboccò il tunnel a est. La volta, il pavimento e le pareti erano di roccia nera, e uno strano, tenue chiarore sembrava filtrare da una qualche sorgente nascosta. Fire*Wolf si sentiva a disagio: nel passaggio stagnava un opprimente sentore di malefico.
Dopo dieci passi il tunnel piegava a sud. Come Fire*Wolf fece per proseguire, avvertì una specie di formicolio ai piedi e alle gambe. Guardando avanti, vide

che dopo una trentina di passi il tunnel sembrava voltare a ovest.

Ma deve continuare ignorando lo strano formicolio alle gambe? Se decide di sì, vai al ***186****; se invece preferisce tornare indietro, vai al* ***160****.*

199

Aveva imboccato un corridoio, ma a una decina di passi o poco più il soffitto e le pareti erano crollate ostruendo il passaggio. Fire*Wolf si avvicinò. Gli fu sufficiente una rapida osservazione per concludere che di qui non avrebbe potuto proseguire: per rimuovere le macerie ci sarebbero voluti giorni.
Si girò per tornare sui suoi passi e vide cadere dall'alto una spruzzatina di polvere bianca. Si raggelò, volgendo in alto lo sguardo. Al di sopra la sua testa, ciò che rimaneva del soffitto di pietra era spaccato in più punti. Si udì un rumore sommesso, la prima debole avvisaglia della catastrofe, e un blocco di pietra si mosse impercettibilmente.
Fire*Wolf iniziò a correre.

Ma per buoni che siano i riflessi e la corsa del nostro, c'è sempre più di una vaga possibilità che non riesca a mettersi in salvo. Tira un dado: con un risultato dall'1 al 4, vai al ***203****; con il 5 o il 6, vai al* ***195****.*

200

Fire*Wolf levò una silenziosa preghiera agli dei delle Terre Selvagge e fece un passo sul ponte.

I piedi sprofondavano nella struttura brumosa! Per un istante lottò per mantenere l'equilibrio e poi, col cuore martellante, si rese conto che, nonostante le apparenze, il ponte sembrava sostenere il suo peso.
Esitando avanzò di un passo. Il vuoto si apriva sotto di lui come una voragine infinita nell'oscurità più totale, eppure Fire*Wolf non cadde. Un altro passo, e un altro ancora.
La passerella del ponte era fatta di bruma dall'aspetto di funi ritorte distanziate fra loro che rendevano lenta e difficile l'avanzata. Ciononostante proseguì, tenendo costantemente presente che quel soprannaturale artefatto doveva pur condurre da qualche parte, anche se, in verità, innanzi a sé non riusciva a vedere null'altro che il vuoto.
Per quella che gli parve un'eternità, Fire*Wolf avanzò lentamente, passo a passo, finché, all'improvviso, sentì qualcosa sfiorargli il collo.
Si bloccò, temendo di perdere l'equilibrio. Le funi che costituivano il ponte si stavano lentamente sbrogliando, dando forma a viticci di bruma che si tendevano verso di lui per avvolgersi attorno al capo e alle spalle.

*Oh, oh. E ora cosa mai potrà fare il nostro? Tentare di strapparsi di dosso i viticci al **147**? Tranciarli con la Spada del Destino al **156**? O non sarebbe più saggio battere in ritirata al **162**? Oppure, semplicemente, non fare nulla al **166**?*

201

Fire*Wolf scoprì rapidamente che non era stato il crollo a uccidere il guerriero con l'armatura, ma una lancia

conficcata nel fianco: l'asta spezzata spuntava ancora dalla cassa toracica. Ma quanto tempo prima fosse successo, era impossibile determinarlo.

*Dato che qui non sembra esserci molto altro da scoprire, il nostro può anche ripercorrere il corridoio verso ovest fino al **181** dove potrà scegliere un'altra direzione.*

202

Pian piano l'atmosfera di irrealtà lo abbandonò e Fire*Wolf fu di nuovo in grado di vedere il tunnel. Tuttavia, diversi passi più avanti, il suolo terminava a precipizio su di un oscuro vuoto senza fine.

*Deve proseguire verso quel baratro al **194**? O decidere più saggiamente di tornare indietro al **251**?*

203

L'intero soffitto stava cedendo! Disperatamente, Fire*Wolf fece un balzo in avanti.

*Ma riuscirà a evitarlo? Tira un dado: con un risultato dall'1 al 5, vai al **191**; con il 6, vai al **195**.*

204

Fire*Wolf svoltò a sud, ma dopo pochi passi trovò il tunnel ostruito.

*Deve tentare di aprirsi un varco al **180**? O forse è meglio tornare al **242** e rivedere la scelta?*

205

Con tutta la cautela dettata dalla lunga esperienza, Fire*Wolf si avvicinò lentamente al cofano e controllò che non ci fossero trappole. Ma non c'era nulla, e provando a sollevare il coperchio verificò che non era chiuso.
Quando lo alzò, vide una luce provenire dall'interno. Ad irradiarla era uno scudo, forgiato in uno strano metallo che emanava una luce rosso sanguigno.

Un oggetto magico, indubbiamente, e toccare questo, come ogni artefatto simile, è potenzialmente pericoloso. Il nostro è dell'idea di prendere lo scudo al ***187*** *o preferisce lasciarlo dov'è per tornare al* ***181*** *e prendere un'altra direzione?*

206

Non appena Fire*Wolf ebbe sferrato il colpo mortale, la creatura infernale scomparve bruscamente così come si era materializzata. La scena riflessa nello specchio non era cambiata: Fire*Wolf tuttora non vedeva la sua immagine, ma le tre figure incappucciate erano sempre lì.
Avanzò di un altro passo, poi bruscamente si fermò quando, nello specchio, una sagoma indistinta sembrò apparire nel punto in cui avrebbe dovuto riflettersi la propria immagine. Ma quella sagoma non era lui. Affascinato, osservò l'immagine di Lipta, la Badessa delle Gegum, materializzarsi lentamente: una figura magra e appassita nelle vesti dell'Ordine. E man mano che compariva Fire*Wolf sentiva che le forze lo abbandona-

vano, defluivano dal suo corpo come acqua da una brocca.

Ma non c'è mai nulla che vada per il verso giusto? Forse il nostro dovrebbe tentare di uscire da questa magica sala al ***251***. *O, se non altro, distogliere lo sguardo dallo specchio al* ***238***. *Ma se la curiosità lo obbliga a rimanere lì a guardare lo specchio come un idiota, vai al* ***258***.

207

Fire*Wolf fissò incredulo ciò che gli si offriva alla vista. Il soffitto di quella sala era a poco più di un metro dal pavimento lastricato. Poi ricordò. Era una delle prove che attendevano chi si avventurava nelle cripte: il soffitto si abbassava fino a schiacciare l'iniziando.
Ora, però, il meccanismo era immobile con il soffitto permanentemente abbassato e non sembrava esserci nessun pericolo a entrare.

Proprio nessuno? Se il nostro decide di entrare, vai al ***213***. *Altrimenti, può tornare al* ***181*** *e lì cambiare direzione.*

I VINCOLI DEL DESTINO

208

Fire*Wolf era sospeso nello spazio. Sopra di lui vedeva galleggiare l'enorme massa di un pianeta circondato da anelli. Le stelle balenavano nel vuoto. Si percepiva l'armonia delle sfere, una musica così pregnante e soggiogante come nessun'altra udita fino allora.

Era pervaso da un senso di quiete. La debolezza che l'aveva condotto lì era scomparsa.

In quella dimensione inverosimile, Fire*Wolf era simile ad un dio che percorre a lunghi passi le sconfinate distese celesti, insensibile al caldo quanto al freddo.

Accanto a lui vi era una creatura scura e snella, possente e felina come una pantera, sconosciuta eppure stranamente familiare. Lo fissava con i neri occhi lucenti.

Per nulla intimorito, Fire*Wolf chiese: "Chi sei?"

La creatura parve sorridere. "Ne abbiamo fatta di strada assieme, tu ed io, barbaro. Non vedi i vincoli che ci uniscono?"

Fire*Wolf guardò e vide i legami argentati che congiungevano la creatura al suo cuore: danzavano mandando bagliori.

"I Vincoli del Destino" disse la creatura.

Fire*Wolf allungò una mano per toccarla ed essa cambiò forma, tramutandosi istantaneamente in una nera lama sottile che con un balzo gli si strinse in pugno, ululando. La Spada del Destino. Aveva visto la vera essenza della Spada del Destino.

"Quel tuo giocattolo non ti servirà a molto qui" disse una voce, frusciando come foglia secca sulla brulla china di un colle.
Fire*Wolf si voltò. Tre ripugnanti vegliardi, curvi e avvizziti sotto il peso degli anni, lo fissavano con occhi malvagi. "Chi siete?" chiese.
"La tua morte" rispose uno.
"Il tuo fato" replicò l'altro.
"Il tuo futuro" sentenziò il terzo.
La Spada del Destino ululava gemendo di impazienza.
Fire*Wolf mosse un passo e si ritrovò sul suolo di un'antica caverna. Le figure dei vegliardi mutarono, si innalzarono, torreggiando sul suo capo avvolte nelle consuete tuniche da mago. Una mano adunca si allungò verso di lui, scagliando un lampo di energia devastante. Fire*Wolf piroettò per scansarlo, poi attaccò.

I tre maghi hanno caratteristiche identiche:

FORZA	*99*	*VELOCITÀ*	*99*
RESISTENZA	*99*	*CORAGGIO*	*99*
ABILITÀ	*99*	*FORTUNA*	*99*
CARISMA	*99*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 693

*Sono immuni a qualsiasi incantesimo Fire*Wolf possieda, ma non ai colpi della Spada del Destino, sebbene la lama infernale possa trasferire al nostro soltanto un quarto dei PUNTI DI VITA che sottrae loro. Ognuno dei tre, tuttavia, ha un tallone d'Achille nascosto: se Fire*Wolf riesce a individuarlo con un tiro da 12, ucciderà il mago sul colpo. Attaccheranno*

*uno dopo l'altro con le scariche di energia devastante che Fire*Wolf ha già avuto modo di sperimentare e che infliggono 25 PUNTI DI DANNO ognuna. Se il nostro riesce a sopravvivere, può andare al* ***252***. *Altrimenti, in quest'unico, eccezionale caso il suo destino NON lo attende al* ***13***, *bensì al* ***230***.

209

Il cunicolo sembrava scavato nella roccia viva. Si restrinse gradualmente e scese per almeno una settantina di passi prima di sbucare in una caverna naturale.
Fire*Wolf saltò fuori, atterrando con mossa felina, poi cercò di valutare la situazione. Ancor prima di guardarsi intorno il puzzo di zolfo gli fece capire di essere nei guai, e subito vide la conferma: era entrato nella tana di un drago.
I grossi esseri rettiliformi erano abbastanza rari ad Harn, sebbene i maghi ne creassero spesso, sotto forma di sgargianti immagini illusorie, per proteggere ciò che avevano di prezioso. La creatura che Fire*Wolf si trovava davanti, invece, non era un'illusione, ma un ottimo esemplare della razza, un maschio perfettamente sviluppato con una lunghezza, dalla coda coperta di scaglie alla testa con il piccolo corno, di sei metri abbondanti. Il nostro malcapitato eroe intravide qualcosa che gli parve una zanna lunga una quindicina di centimetri, mentre già l'essere gli si avventava contro.

Le caratteristiche del drago sono:

FORZA	*150*	*VELOCITÀ*	*50*
RESISTENZA	*100*	*CORAGGIO*	*90*

continua

ABILITÀ	*60*	*FORTUNA*	*80*
CARISMA	*90*	*FASCINO*	*10*

PUNTI DI VITA 630

*La creatura infligge +15 PUNTI DI DANNO al colpo e, smentendo le credenze più diffuse, non ha il soffio infuocato; in compenso possiede la curiosa capacità di emettere vapori velenosi, cosa che gli riesce se il suo punteggio ai dadi è 5, 6 o 9. Ogni volta che emette questi vapori ridurrà i PUNTI DI VITA del nostro del 10 per cento (arrotondando per difetto se necessario). Se Fire*Wolf soccombe, vai al* ***13***. *Se invece riesce a uscirne vivo, può esaminare la grossa carcassa al* ***217*** *o perlustrare la caverna al* ***211***.

210

Perlustrando la caverna, Fire*Wolf trovò una gran confusione di oggetti: anelli, lembi di stoffa, effetti personali...
Per la maggior parte non gli dicevano nulla, ma alcuni li riconobbe, o così gli parve, come appartenenti a quelle persone che misteriosamente erano prima scomparse poi ricomparse. C'era persino un lembo di stoffa che avrebbe potuto giurare fosse stato strappato dal mantello che il Capo della Gendarmeria indossava abitualmente.

*Tuttavia, nonostante questa baraonda di cianfrusaglie, Fire*Wolf non troverà nulla che al momento gli può tornare utile. Di conseguenza, è costretto a tornare al* ***160*** *e scegliere una strada diversa.*

211

Dopo più di un'ora di ricerca, Fire*Wolf non aveva trovato nulla, ma il suo istinto continuava a dirgli che lì doveva esserci qualcosa di importante.

Perciò, se vuole, può continuare la sua ricerca al ***221*** *. Ma può anche esaminare la carcassa del drago al* ***217*** *o tornare al* ***181*** *e scegliere un'altra zona da esplorare.*

212

Appena Fire*Wolf si allungò per afferrare il corrimano del ponte, scoprì, con suo grande orrore, che la mano vi passava attraverso!

Dato l'inquietante sviluppo degli eventi, tenterà ancora di varcare la soglia del ponte al ***200****? Oppure tornerà al* ***196*** *per fare una scelta diversa?*

213

Fire*Wolf entrò nella stanza piegato in due. Appena appoggiò un piede su una delle lastre di pietra del pavimento, si udì scattare un rumore di ingranaggi, e il soffitto... iniziò a sollevarsi.
Fire*Wolf tirò un sospiro di sollievo mentre il lastrone di pietra si bloccava nella sua sede più di tre metri al di sopra del suo capo. Si guardò intorno, scorgendo l'imboccatura di un cunicolo che finora era rimasto nascosto a un metro e mezzo da terra.

Se la sentirà il nostro di penetrare nel cunicolo strisciando fino al ***209****? O preferirà tornare al* ***181*** *per riesaminare la situazione?*

214

Fire*Wolf strisciò attraverso quello stretto passaggio e giunse in una caverna. Una rapida occhiata gli rivelò un tunnel a nord ostruito da un cumulo di macerie, e altri tre, compreso quello più a est da cui era entrato, che si aprivano a sud. Ma per una volta, non furono le vie d'uscita ad attrarre la sua attenzione. La caverna era affollata di persone... se erano persone: riusciva sicuramente a vederle, eppure gli sembrava che lo sguardo vi passasse *attraverso*! Sbiancando in volto, Fire*Wolf riconobbe diversi visi familiari tra quella moltitudine: c'era il Capo della Gendarmeria... ecco un nobile dignitario del Sud che aveva conosciuto a un pranzo di Stato... Sembravano tutti lottare contro un giogo immateriale, come se stessero cercando di liberarsi da catene invisibili. I loro occhi fissavano Fire*Wolf, ma nessuno parlava. Erano forse fantasmi, spiriti di anime morte? Spinto da un irragionevole impulso cominciò a cercare Freya in quella folla: non l'aveva forse appena uccisa con la sua stessa lama infernale? Ma la fanciulla non era tra di loro. Cosa stava succedendo?

*Già, che accade in quel luogo? E come si comporterà Fire*Wolf di fronte a tutto ciò? Può tentare di liberare queste creature al* ***255***. *Oppure può andarsene per uno dei tre tunnel che si aprono nella parete sud: quello più a ovest porta al* ***247***, *quello a est al* ***226*** *e quello centrale al* ***251***.

215

La stanza rettangolare era vagamente familiare nel complesso, ma poi lo sguardo di Fire*Wolf si posò sui resti

in pezzi di un dado di cristallo e di sei scrigni. Quello, un tempo, era stato un fulcro di scelte e di pericolo. Ma ora non più.
Si girò per andarsene e sentì di essere attaccato.

La creatura che sta attaccando il nostro è indubbiamente una furtiva Ombra della Notte, entità che sfugge alla descrizione in senso stretto, e per un unico motivo: è trasparente fin quasi all'invisibilità. Le sue caratteristiche non sono proibitive:

FORZA	*50*	*VELOCITÀ*	*50*
RESISTENZA	*50*	*CORAGGIO*	*50*
ABILITÀ	*50*	*FORTUNA*	*50*
CARISMA	*50*	*FASCINO*	*50*

PUNTI DI VITA 400

*La difficoltà sta nel riuscire a colpirla. Per riuscirvi, infatti, Fire*Wolf dovrà fare dal 10 in su ai dadi. L'Ombra normalmente infligge +5 PUNTI DI DANNO, meno che con il 12, grazie al quale salasserebbe il nostro di 75 PUNTI DI VITA in un sol colpo, indipendentemente dai normali calcoli. Se Fire*Wolf riesce a sopravvivere a questo difficile incontro, potrà tenere un frammento del dado di cristallo per ricordo e tornare al* ***181*** *per esplorare in altra direzione. Se non riesce nell'impresa, perlomeno non dovrà affrontare esseri invisibili, al* ***13***.

216

Gli ci volle tempo, ma la sua perseveranza fu infine premiata. Aveva sicuramente trovato l'entrata alle cripte,

ma era ostruita da un cumulo di macerie e sigillata da un grosso blocco di pietra.
Fire*Wolf strinse i denti e si accinse a sollevare la pietra.

Ce la farà? Tira due dadi e aggiungi 1 alla cifra ottenuta per ogni punto di FORZA che il nostro possiede oltre i 50. Dal 10 in su, riuscirà a sollevare la pietra al ***244****; dal 10 in giù, fallirà nel tentativo al* ***228***.

217

La carcassa del drago giaceva inerte ai piedi di Fire*Wolf. Stava quasi per andarsene, quando, gli passò per la testa un'idea. La pelle di drago, opportunamente stratificata, poteva costituire un'ottima armatura, flessibile, leggera e al tempo stesso altamente resistente a ogni tipo di attacco.
Con un po' di tempo a disposizione, avrebbe saputo trarre dalla scorza del mostro un'armatura, non un lavoro da professionista, beninteso, ma certo funzionale. La difficoltà stava nel tempo necessario per completare l'operazione: una giornata piena. L'urgenza della sua missione si era sempre fatta sentire, ma ora che aveva già impiegato diversi giorni alla ricerca della sua sposa scomparsa, l'avvertiva più pressante che mai.

Se il nostro decide di disporre del tempo, può conciare la pelle di drago al ***219***. *Altrimenti, potrà tornare al* ***181*** *e lì riesaminare la situazione.*

218

Fire*Wolf si mise a correre, e corse... corse... corse... all'infinito nel vuoto oscuro, correndo... correndo... correndo...

A regola, il nostro dovrebbe rimanere qui all'infinito, in una sorta di immortalità, visto che è entrato in una Piega Temporale. Ma se vuoi intervenire, nelle vesti più simili a quelle del dio delle Terre Selvagge che realmente vigila su di lui, puoi usargli la brutale gentilezza di far calare su di lui il Sonno della Morte, in modo che possa giungere tranquillamente al ***13***.

219

L'operazione si rivelò più semplice del previsto, e in mezza giornata ebbe terminato l'armatura.

*Che non è certo il massimo in fatto di estetica, ma se il nostro decide di indossarla, sarà totalmente protetto da ogni genere di fuoco; inoltre, di ogni altro tipo di ferita che gli verrà inferta, l'armatura assorbirà ben 20 PUNTI DI DANNO. Malauguratamente, non rimarrà intatta per più di dieci combattimenti. E ora, ben protetto, Fire*Wolf può tornare al* ***181*** *e prendere una nuova direzione.*

220

Fire*Wolf sembrò rivelare un insaziabile desiderio di autopunizione: il portone generò un terzo lampo blu che gli tolse altri 10 PUNTI DI VITA.

*E ammesso che questa nuova idiozia non l'abbia ucciso, sarebbe il caso di insistere per tornare al **196** e, una volta lì, prendere una nuova decisione.*

221

Dopo un'altra ora, Fire*Wolf finì per abbandonare le ricerche: non aveva trovato assolutamente nulla.

*Così non gli resta che esaminare il corpo del drago al **217** o tornare al **181** per proseguire in altra direzione.*

222

L'immagine della Gegum divenne più consistente, più pronunciata, e avanzò come se dovesse attraversare lo specchio. Non appena Lipta si mosse, Fire*Wolf si sentì ancora più debole: la testa cominciò a girare vorticosamente, le gambe presero a tremare, la vista si annebbiò...
Sembrava che la Badessa stesse premendo sulla superficie dello specchio. E Fire*Wolf diventava sempre più debole. Le ginocchia cedettero, e iniziò ad accasciarsi al suolo, dolcemente.
Si rese solo vagamente conto dell'immagine di Lipta che sollevava le braccia al cielo...
Lo specchio andò in frantumi. Lo spazio circostante fu colmato da frammenti abbaglianti, come se un poderoso getto di energia pura fosse scaturito ai suoi piedi dal pavimento sollevandolo verso l'alto. Il tempo si fermò: Fire*Wolf scivolava attraversando l'eternità come un

lampo, avvolto da una nube di frammenti d'argento lucente.

Scivola con lui fino al ***208***.

223

Nulla di tutto ciò che si presentò agli occhi di Fire*Wolf in quella sala ricordava qualcosa che avesse già visto nelle cripte la volta precedente. Era molto ampia e riccamente arredata, il pavimento ricoperto da soffici tappeti bianchi e i muri da epici arazzi. Nel centro della stanza una fontana dava vita a giochi d'acqua e... dietro a questa, dormiente su un letto d'oro massiccio...
Fire*Wolf spalancò gli occhi, incapace di credere a ciò che vedevano. Ma non poteva esserci alcun dubbio, la sua ricerca era terminata. La donna assopita sul letto era Freya, la sua sposa! Si lanciò verso di lei e... si ritrovò vittima di uno spietato attaccante.

Corri velocissimo al ***225***.

224

Appena Fire*Wolf si allungò per afferrare il corrimano del ponte, scoprì, con suo grande orrore, che la mano vi passava attraverso!

Dato l'inquietante sviluppo degli eventi, tenterà ancora di varcare la soglia del ponte al ***200****? Oppure tornerà al* ***196*** *per fare una scelta diversa?*

225

Con un grido di furia selvaggia, Fire*Wolf si lanciò sul guardiano.

Uomo di abilità non trascurabile nel sorvegliare le spose dormienti, o così si direbbe a giudicare dalle sue caratteristiche:

FORZA	*58*	*VELOCITÀ*	*36*
RESISTENZA	*90*	*CORAGGIO*	*90*
ABILITÀ	*44*	*FORTUNA*	*48*
CARISMA	*40*	*FASCINO*	*26*

PUNTI DI VITA 432

*Come se non bastasse, l'armatura del guardiano è di piastre e gli dà una protezione -12, mentre la sua spada +10 è magica e con un 12 ai dadi il suo affondo è invariabilmente fatale. Se Fire*Wolf riesce a sopravvivere, sconfiggendolo, potrà affrettarsi al salvataggio della sposa soave al* ***227***. *Se non vi riesce, potrà affrettarsi unicamente al* ***13***.

226

Non riuscì ad aprirsi un varco, ma mentre scavava alacremente trovò qualcosa che poteva essere altrettanto utile: un piccolo passaggio che conduceva a nord.

Se decide di entrarvi, vai al ***230***; *altrimenti può prendere in considerazione una scelta diversa al* ***186***.

227

Lasciando il corpo senza vita del guardiano, Fire*Wolf corse a fianco della sua sposa. Non si era mai mossa durante il combattimento, quindi presumibilmente era drogata o sotto l'influsso di una sorta di incantesimo ipnotico.

Si chinò su di lei per scuoterla da quel torpore, ma non appena ebbe posato una mano sulla sua spalla, la giovane spalancò gli occhi e lo attaccò con stupefacente rapidità e ferocia.

*Sarà sufficiente l'istinto tenace di guerriero (oltre ai suoi nervi messi alla prova) a spingere il nostro a rispondere all'attacco al **176**? O prevarrà il suo autocontrollo, inducendolo ad attendere passivamente al **229**, finché Freya non lo riconoscerà?*

228

La pietra non si mosse. Fire*Wolf era ben lungi dall'avere forza sufficiente per sollevarla.

*Non gli resta che andare a cercare aiuto al villaggio più vicino, che troverà sicuramente sulla strada per Belgardium, andando al **240**.*

229

Freya aveva un pugnale! I lampi della lama si sposavano perfettamente con quelli dei suoi occhi mentre, freneticamente, vibrava colpi contro Fire*Wolf.

A questo punto potrebbe essere giunto il momento di parlare delle caratteristiche di Freya, dato che, per quanto riluttante, il nostro si trova in certo qual modo in una situazione di combattimento. Ecco le caratteristiche:

FORZA	*60*	*VELOCITÀ*	*80*
RESISTENZA	*40*	*CORAGGIO*	*70*

continua

ABILITÀ	*20*	*FORTUNA*	*20*
CARISMA	*80*	*FASCINO*	*99*

PUNTI DI VITA 469

*Il pugnale, che ha più del gingillo ornamentale che dell'arma da battaglia, infligge +3 PUNTI DI DANNO. La punta, però, è avvelenata, cosicché al primo colpo andato a segno Fire*Wolf inizierà a perdere puntualmente altri 15 PUNTI DI VITA per ogni scontro fino a un massimo di 100, quando, se è ancora vivo, l'immunità naturale bloccherà l'effetto del veleno fino alla prossima ferita, che farà ricominciare tutto da capo. Visto che il nostro al momento non risponde agli attacchi, Freya ha tre possibilità di colpirlo. Se questo le riesce e le ferite lo uccidono, vai al* ***13***. *Se Fire*Wolf sopravvive ed è ancora in grado di prendere una decisione, può scegliere se iniziare a combattere al* ***176*** *o sperare che la giovane rinsavisca al* ***233***.

230

Sapeva di dover essere morto. Ogni nervo, ogni tendine del suo corpo era stato straziato da scariche di energia devastante e ridotto a brandelli sanguinanti. Eppure l'oblio della morte non era calato su di lui; al contrario: si sentiva risucchiare all'indietro, lungo un tunnel senza fine, buio come la pece. Fire*Wolf precipitava, il corpo privo di peso, e udiva indistintamente una voce che diceva: "Dalla nobile Casa dei Romov, mio signore." Dov'era? Dove si trovava?

Vai all' ***1***.

231

In preda all'orrore, Fire*Wolf esaminò quell'esile corpo. Come aveva sospettato, nascosta al limite dell'attaccatura dei capelli, c'era una piccola cicatrice. E in una tasca del suo abito c'era anche un frammento di pietra nera.

*E ora Fire*Wolf può perlustrare la sala al* ***239***.

232

Fire*Wolf si asciugò il sudore dalla fronte. Aveva scavato un buco non indifferente nell'ammasso di rocce, ma nulla gli indicava che fosse ormai vicino all'uscita. Sia pur riluttante, abbandonò l'impresa.

Tornando al ***160*** *per scegliere un'altra via.*

233

Freya continuava ad attaccarlo furiosamente, accecata da una irrefrenabile furia omicida.

E ha a sua disposizione altre sei possibilità di colpirlo. Se il nostro a questo punto decide di contrattaccare, vai al ***176***. *Altrimenti, vai al* ***235***.

234

Nonostante si sforzasse allo spasimo, Fire*Wolf non riusciva ad aprirsi un passaggio.

*Non gli resta che tornare al **186** e tentare una delle alternative.*

235

Freya continuava ad attaccarlo furiosamente, come accecata da una irrefrenabile furia omicida.

*E ha a sua disposizione altre nove possibilità di colpirlo. Se il nostro a questo punto decide di contrattaccare, vai al **176**. Altrimenti, vai al **237**.*

236

Fire*Wolf proseguì verso ovest, ma presto scoprì che il tunnel era completamente ostruito.

*Deve provare ad aprirsi un passaggio al **247** o tornare al **186** e scegliere diversamente?*

237

La lama luccicante continuava ad abbattersi su Fire*Wolf.

*E continuerà a farlo altre 12 volte, quante sono le possibilità che Freya ha di ferire il suo novello sposo. Dopodiché, il nostro non può che abbandonare, optando per il suicidio (nel qual caso, vai al **13**), o contrattaccare al **176**.*

238

Con un enorme sforzo di volontà, Fire*Wolf distolse lo sguardo dallo specchio. Ma le forze continuarono a scemare.

Così facendo, non approda a nulla. Forse è meglio tornare al ***206*** *e prendere un'altra decisione.*

239

Esplorando la stanza palmo a palmo, Fire*Wolf scoprì che una delle pareti, in un punto nascosto sotto un arazzo, formava una sorta di depressione. Osservandola attentamente, vide che doveva essere la sede di una specie di chiave cruciforme, simile per molti aspetti alla forma che si poteva ottenere facendo combaciare i pezzi di pietra nera che era andato trovando.

Ma i pezzi che il nostro possiede sono sufficienti per completare la croce? Se sì, vai al ***172****; altrimenti, vai al* ***152***.

240

I pensieri in tumulto, Fire*Wolf camminava lungo la valle che era sua per diritto di nascita; i suoi passi incerti lo conducevano verso la strada per Belgardium.
Sapeva a malapena dove si stesse dirigendo; era troppo scosso dagli eventi appena trascorsi. Ancora non ne capiva il senso, non chiaramente, almeno. Aveva riportato un'altra vittoria e sarebbe stato accolto con grandi onori per questo, ma era anche stato sconfitto, e pesantemente, poiché la sua amata gli era stata strappata dalle braccia in modo così definitivo, lasciandolo svuotato.
Prima di rendersene effettivamente conto, era ormai giunto a un accampamento. C'erano dei cavalli impastoiati e, in una piccola radura, dodici donne in cerchio che indossavano la familiare tunica delle Gegum.

*Fire*Wolf avanzò nella valle...*

Fire*Wolf si fermò, poi si diresse verso di loro. Appena si mosse, l'esile figura della Badessa delle Gegum ruppe il cerchio e gli si avvicinò. La sua presenza era davvero reale questa volta? Ora effettivamente sembrava abbastanza corporea...
Ma le sue elucubrazioni si arrestarono quando, con un tuffo al cuore, notò che le maghe Gegum alle spalle di Lipta facevano cerchio attorno al corpo di sua moglie!
La Badessa si fermò davanti a lui e tese la mano. "La tua spada, Lord Xandine" disse in tono deciso.

*Ancora una volta, il nostro si trova di fronte a una situazione sconcertante. Cosa ha a che fare tutto questo con la sua spada ora? Come reagirà? La Spada del Destino ovviamente non può essergli tolta. Cercherà di spiegarlo a Lipta al **246**? O semplicemente rifiuterà la richiesta della maga al **256**? O magari le tenderà l'arma e lascerà che se ne renda conto da sola al **250**?*

241

Con la fronte corrugata per la tensione, Fire*Wolf inserì la pietra cruciforme nell'incavo della parete... Si adattava alla perfezione. Mentre la osservava, la croce cominciò a girare, prima lenta, poi sempre più veloce, e quasi subito si udì un rumore sordo di pietra che gratta contro pietra, mentre una lastra apriva un piccolo passaggio segreto.

*Se il nostro ha intenzione di entrare (e perché mai non dovrebbe, dopo essere giunto sin qui?), vai al **196**.*

242

Ad ogni passo, Fire*Wolf si sentiva sempre più debole...

Il nostro, infatti, sta perdendo mezzo punto di FORZA ad ogni passo, e ciò significa che quando arriverà alla svolta a est la sua FORZA sarà ridotta di 15 punti tondi. Una volta lì, vedrà che il tunnel prosegue verso est mentre un ramo del passaggio piega a sud quasi subito. Se decide di continuare verso est, vai al ***192****; sennò, può svoltare a sud al* ***204****. Ma il fatto dei punti di FORZA è preoccupante, per cui può decidere di tornare al* ***160****... nel qual caso dovrai sottrargli altri 15 punti di FORZA.*

243

Un dolore terrificante colpì come un fulmine incandescente il cervello e il corpo di Fire*Wolf, bloccato nella più assoluta rigidità. Rimase immobile e indifeso mentre la Badessa si avvicinava e prendeva la spada.

Cosa ne farà Lipta, verrà rivelato al ***250****.*

244

La pietra si mosse!

Dietro ad essa c'era un'apertura sufficiente perché Fire*Wolf potesse entrare carponi. Al di là del blocco le cripte sembravano aver subito pochi danni; Fire*Wolf corse alla stanza fatale col cuore che gli martellava in petto. La raggiunse ma la trovò deserta tranne che per il cadavere della guardia. Del corpo di sua moglie non c'era la minima traccia.

Che farà ora il nostro, che ormai dev'essere semi-impazzito di dolore e di stordimento: frugherà la stanza al ***249****, continuerà a cercare nel resto delle cripte al* ***254****, o se ne andrà semplicemente al* ***240****?*

245

L'essere che si era lanciato su Fire*Wolf era decisamente uscito da un incubo, un caos indistinto di superfici e curve in movimento, visibile in parte e in parte solo percepibile. Fire*Wolf ebbe una fugace visione di un volto demoniaco e sentì il puzzo di zolfo nelle narici quando delle orribili grinfie si avventarono artigliando selvaggiamente verso il suo viso.

*Fire*Wolf, che ha già incontrato creature infernali, riconoscerà all'istante quest'essere come uno dei demoni minori degli inferi. Le sue caratteristiche sono:*

FORZA	*150*	*VELOCITÀ*	*100*
RESISTENZA	*100*	*CORAGGIO*	*120*
ABILITÀ	*70*	*FORTUNA*	*100*
CARISMA	*0*	*FASCINO*	*0*

PUNTI DI VITA 640

*Benché non abbia armi vere e proprie, il Demone infligge +10 PUNTI DI DANNO al colpo, mentre assorbe i primi 5 che gli vengono inferti senza effettivamente riportare ferite. È assolutamente immune a qualsiasi incantesimo, compreso l'effetto della Spada del Destino, che gli infliggerà i suoi +20 PUNTI DI DANNO ma NON assorbirà i PUNTI DI VITA del Demone per darli a Fire*Wolf. Se il nostro sopravvive*

*a questo spiacevole incontro, vai al **206**. In caso contrario, vedere al **13**.*

246

Con tono di voce più calmo di quanto effettivamente si sentisse, Fire*Wolf spiegò l'incredibile legame che lo univa alla Spada del Destino, raccontando nel frattempo la leggenda.
Lipta non disse nulla finché non ebbe terminato il racconto, poi disse semplicemente: "Io sono Hadriana". Fire*Wolf spalancò tanto d'occhi.
"Sono Hadriana" ripetè la Badessa, "Sono colei che forgiò la spada".
"Ma la spada fu forgiata in epoche remotissime!" protestò Fire*Wolf.
"Vero... e da queste stesse mani. Quegli esseri che hai distrutto non erano gli unici a conoscere il segreto per prolungare la vita, ma io lo utilizzai legittimamente in modo da poter riparare al male compiuto quando creai l'arma malefica che porti al fianco. Lipta è il nome che presi entrando nell'Ordine mistico. Io sono Hadriana, e solo io sono in grado di liberarti della spada che è stata il tuo destino e la tua maledizione". E tese nuovamente la mano.

*Riusciranno parole tanto inverosimili a convincere il nostro eroe? Le consegnerà la spada al **250**, o rifiuterà di nuovo al **256**?*

247

Fire*Wolf esplorò attentamente il passaggio, e la sua perseveranza venne premiata: c'era una piccola apertura a nord.

Proverà ad entrarvi al ***214*** *o preferirà tornare al* ***186*** *per imboccare un'altra strada?*

248

Fire*Wolf svoltò a sud, ma dopo pochi passi trovò il tunnel ostruito.

Tenterà di passare in qualche modo al ***234****, o tornerà al* ***186*** *per prendere un'altra direzione?*

249

Ma nella stanza non trovò nulla.

Ora cercherà nelle altre cripte al ***254****, o se ne andrà al* ***240****?*

250

La Badessa delle Gegum sfiorò delicatamente la spada con la punta delle dita, come accarezzando un cucciolo; poi si voltò, il viso una maschera di pietra, e ritornò verso il cerchio delle consorelle.
Lo spasmo che teneva Fire*Wolf immobilizzato lo abbandonò improvvisamente. Cosa importava, in fondo, della spada? Sarebbe tornata a lui, o forse no. Che importava? Il suo compito era concluso, il suo destino compiuto. Non avrebbe più avuto bisogno della magica lama, eppure la sua maledizione l'avrebbe perseguitato per sempre. No, nulla ormai importava. Il corpo snello della sua sposa giaceva all'interno del cerchio.
"Gegum!" gridò Fire*Wolf. "Riavrò mia moglie!" Reso quasi pazzo dal dolore, cominciò a correre verso di loro.

La spada descrisse un arco in cielo.

Lipta si voltò e levò la Spada del Destino. Benché sconvolto, un'espressione sul viso della donna lo trattenne.
"Fermati, Lord Xandine!" sibilò Lipta. Fece un passo verso di lui e alzò l'infernale lama al cielo. La Spada del Destino ululò, fremendo come di consueto prima di uno scontro.
La spada descrisse un arco contro la luce del sole come un oscuro lampo di morte. Spronato dall'istinto delle Terre Selvagge, Fire*Wolf si gettò di lato, ma mentre si muoveva si rese conto che l'antica maga non vibrava un colpo contro di lui: al contrario, aveva abbattuto l'arma su una roccia vicina con indicibile forza.
La Spada del Destino si frantumò!
La terra fu scossa da un tremito. Fire*Wolf inciampò e cadde. Vide un lampo improvviso di luce nera ed ebbe la fugace visione di una grande sagoma oscura e felina, il capo riverso, la risata stridula, che scomparve all'istante. La figura di Lipta si stagliava contro il sole del mattino, poi, lentamente, abbassò il capo. All'interno del cerchio formato dalle consorelle-maghe il corpo della principessa Freya si mosse.
Fire*Wolf era balzato in piedi e non riusciva a credere ai suoi occhi: sua moglie, la sposa che egli stesso aveva ucciso, si stava rialzando!
"Ella vive" disse sommessamente Lipta. "La sua anima era momentaneamente tornata al corpo quando uccidesti il demone che vi albergava, e la Spada del Destino l'aveva intrappolata. Ora è libera, Fire*Wolf... ed anche tu".
Fire*Wolf si mise a correre. Le consorelle si dispersero al suo arrivo. Ora Freya era in piedi e si guardava attorno

come chi emerge da un sogno. Fire*Wolf la strinse tra le braccia, sollevandola e facendola volteggiare, gridando al mondo come un pazzo la sua irrefrenabile gioia. Sia pure in quel momento di folle euforia, notò un particolare: Lipta stava sorridendo.

Qui ha termine la saga della Stirpe di Demoni. Ed ora, vai all'Epilogo.

251

Sembrava che il Male diventasse sempre più palpabile man mano che Fire*Wolf avanzava lungo il tunnel. Si sentì invadere da una strana sensazione di irrealtà, come se stesse camminando e al tempo stesso rimanesse fermo esattamente nello stesso posto. Gettò un'occhiata alle spalle e, con orrore, si accorse che il tunnel si stendeva all'infinito: l'entrata sembrava essere scomparsa del tutto.

Fire*Wolf avanzò cautamente... e quasi subito si rese conto che le pareti del tunnel erano sfumate nel nulla: si stava muovendo in un vuoto infinito. Poi, improvvisamente, senza il benché minimo preavviso, qualcosa lo attaccò. La paura lo attanagliò alle viscere, invadendolo come un fiume in piena.

Avrà il coraggio di combattere, al ***188****? O la prudenza prevarrà sull'audacia spingendolo a correre al* ***218****?*

252

Mentre Fire*Wolf sferrava l'ultimo fatale colpo, qualcosa alle sue spalle gli diede uno strattone. Sulle prime pensò

che lo stessero nuovamente attaccando, ma poi si sentì trascinare all'indietro con forza selvaggia attraverso un tunnel senza fine, buio come la pece. Precipitò, il corpo privo di peso; poi ebbe la vaga sensazione di una fresca brezza sul viso.

Dov'era? Dove si trovava? Si sedette, mentre il panico affiorava, e si guardò intorno. A ovest si ergevano le rovine del castello paterno, ma non come le aveva viste l'ultima volta: non rimaneva un muro intatto... non c'erano che pietre e macerie sparse per una vasta area, come se l'intera costruzione fosse stata rasa al suolo da una forza inconcepibile.

Fire*Wolf contemplò la distruzione, la desolazione nel suo animo. Sì, aveva annientato le Radici del Male, ma a che prezzo! In qualche punto sotto quelle macerie giaceva il corpo dilaniato della sposa che aveva ucciso. Non provava che dolore al pensiero di lei, mentre, incespicando, si rialzava stancamente.

> *Malgrado ciò, forse, potrebbe cercare il corpo di Freya per riportarlo a Pelimandar e dargli degna sepoltura. Se decide così, vai al* ***216***. *Ma, d'altronde, nessuno può biasimare il nostro addolorato eroe se preferisce lasciarla in quella sua tomba naturale, sotto le rovine del castello paterno. In tal caso può semplicemente abbandonare questo luogo di desolazione e dirigersi al* ***240***.

253

Fire*Wolf era completamente paralizzato, incapace di battere ciglio e tanto meno di muovere il braccio o la

mano. Si rendeva conto, sebbene confusamente, che la Badessa Gegum stava prendendo la spada.

Vai al ***250***.

254

Gli ci volle un'ora o forse più per controllare a fondo le cripte, ma non scoprì nulla.

Tornerà a cercare nella prima stanza al ***249***, *o se ne andrà al* ***240***?

255

Fire*Wolf allungò una mano per toccare la figura più vicina, ma si accorse che vi passava attraverso come se fosse stata un fantasma. Si spostò, tentando di afferrarne un'altra... e un'altra ancora, sempre con lo stesso risultato.

Quelle persone, se di persone si trattava, sembravano parlare fra loro, ma Fire*Wolf non udiva alcun suono. Gesticolò e gridò per attirare la loro attenzione, ma lo ignorarono.

La via d'uscita da questa frustrante esperienza sembra essere una sola: tornare al ***214*** *e tentare una delle alternative.*

256

Lipta sollevò il braccio minacciosamente.

Deve forse il nostro tentare un colpo di avvertimento al ***243***, *o aspettare di vedere quali sono le intenzioni della vecchia maga al* ***253***?

257

L'immagine della Gegum divenne più consistente, più pronunciata, e avanzò come se dovesse attraversare lo specchio.
Non appena Lipta si mosse, Fire*Wolf si sentì ancora più debole: la testa cominciò a girare vorticosamente, le gambe presero a tremare, la vista si annebbiò...

Senza dubbio avrai presente la scena... Seguilo al ***13***.

258

"Fire*Wolf!"
Il suono del suo nome gli echeggiò nella mente. L'immagine della Gegum nello specchio si rafforzava, e Fire*Wolf guardava le antiche labbra muoversi.
"Fire*Wolf!"
Era la Badessa Lipta a parlargli! Dall'immagine riflessa pulsavano onde di energia mentale che si impadronivano della sua coscienza, iscrivendovi chiaramente le parole, come se venissero pronunciate ad alta voce.
"È giunto il momento" disse. "Questo è il momento in cui scopriremo se il nostro strumento è temprato a sufficienza per ciò che ci siamo prefisse".
"Strumento?" mormorò Fire*Wolf. Non si era mai sentito tanto debole.
"Tu, Lord Xandine, che fosti Fire*Wolf il Barbaro. Tu, che distruggesti la Stirpe di Demoni ma non ti curasti di pensare agli esseri che li crearono".
"Che crearono i Demoni?" chiese Fire*Wolf disorientato.
Prima di essere distrutti, i Demoni avevano rappresentato una macchia oscura nella storia di Harn per molte

generazioni. Le leggende narravano che essi erano stati creati da maghi millenni addietro. Ma qualsiasi cosa avesse dato loro vita aveva sicuramente lasciato questo mondo da tempo immemorabile.
"Le Radici del Male!" disse la Gegum traboccante di disprezzo. E con un cenno della mano: "I reietti che vedi accanto a me."
Fire*Wolf seguì la mano con lo sguardo e si rese conto che si riferiva alle tre figure incappucciate. Nessuna di esse sembrava accorgersi della presenza di Lipta.
"Quegli uomini hanno creato i Demoni?" ansimò, la voce un sussurro appena udibile.
"Non chiamarli uomini!" sibilò la Badessa. "Sono esseri abominevoli. Furono uomini un tempo, ma non più. Hanno usato le loro arti magiche per prolungare la propria forza vitale ben oltre il tempo loro concesso, e sia sufficiente dire che ciò ha fatto di loro l'essenza della corruzione. Osservali bene, Fire*Wolf, ché non vedrai mai più esseri tanto abietti. Furono loro a scagliare i Demoni contro il Regno anno dopo anno. E furono loro a rapire i potenti di Harn e a spogliarli delle anime in modo da usare i loro corpi per i propri fini. Non desiderano che il potere, Fire*Wolf. Per loro è una droga, più potente di qualsiasi altra brama. Hanno cercato di impadronirsene servendosi delle orde dei Demoni, ed ora che le orde sono state distrutte lo inseguono più subdolamente, governando attraverso le spoglie mortali di coloro che un tempo erano uomini".
"E donne... " disse Fire*Wolf in un soffio. "Si sono presi la mia sposa!" Un'improvvisa euforia si impadronì di lui. Allora, nonostante tutto, non l'aveva uccisa, aveva

solamente distrutto l'involucro di carne e ossa in cui un tempo aveva dimorato la sua splendida anima. Ora tutto cominciava ad avere un senso. Le creature simili a fantasmi che aveva visto erano dunque le anime che quei maghi avevano imprigionato, e solo i loro corpi, retti da chissà quale spirito abietto, erano tornati ad Harn per infiltrarsi ai vertici del regno ed esercitare il potere.

Eppure l'anima di Lady Freya non era tra di esse.

"Noi Gegum sapevamo dell'esistenza di questi esseri da secoli". Le parole di Lipta risuonavano inudibili nella sua mente. "Ma solo ora abbiamo forgiato uno strumento abbastanza potente da abbattere le loro magiche difese. Quello strumento sei tu, Fire*Wolf. Sei pronto?"

"Un momento!" gridò Fire*Wolf disperatamente. Conosceva bene la spietatezza dell'Ordine delle Gegum, sapeva che non avrebbero esitato a servirsi di lui nel modo che ritenevano più opportuno, con o senza il suo consenso. Ma c'era qualcosa che doveva sapere.

"Che cosa ti preme?" chiese Lipta.

"Le anime che questi uomini hanno rapito... cosa accade se i corpi vengono uccisi?"

Se si accorse del dolore straziante che si celava dietro quella domanda, Lipta non lo diede a vedere. "Nei corpi rapiti albergano le entità che una volta animavano i Demoni. Se ne distruggessi uno in combattimento, il Demone verrebbe liberato e richiamato agli inferi, e l'anima originale restituita al corpo. Ma poiché le funzioni vitali del corpo sono state interrotte, è possibile che l'anima non vi ritrovi la sua sede: essa è libera dalle

catene dei maghi, ma può vagare fino al regno dei morti e infine reincarnarsi in un corpo diverso".
Le spalle di Fire*Wolf si curvarono sotto il peso di quelle rivelazioni, l'euforia momentanea scomparsa. Il fatto che non l'avesse uccisa non aveva più importanza, perché comunque Freya era morta, per lui ugualmente irraggiungibile. Chiuse gli occhi. Ora non rimaneva altro che la vendetta. "Fa' ciò che vuoi, Gegum" disse con un filo di voce.

*Ma ciò che Lipta, la Badessa delle Gegum, ha in mente per il nostro metterà seriamente alla prova la sua tempra. Somma tutte le caratteristiche di Fire*Wolf (escluso il POTERE) per ottenere il totale del suo potenziale di PUNTI DI VITA. (Attenzione: questo totale dei PUNTI DI VITA, NON corrisponde necessariamente a quello attuale, che può essere stato ridotto da combattimenti, ecc.) Se dalla somma risulta che Fire*Wolf possiede dai 600 punti in su, vai al* **222**; *se la cifra è inferiore a 600, vai al* **257**.

EPILOGO

Nei *Grandi Annali del Regno di Harn*, una vasta opera erudita in trentasette volumi, commissionata, a quanto pare, da Re Olric I (e tuttavia terminata quasi un secolo dopo la sua morte), è scritto che a Fire*Wolf fu offerto un Ducato in ricompensa per le sue straordinarie prodezze nel liberare il regno non solo dai Demoni ma anche dai Maestri Occulti, loro creatori. Egli rifiutò tale onore, come pure, diversi anni dopo, l'offerta del trono stesso fattagli da Olric.

Per circa tre anni sembrò che Fire*Wolf non desiderasse altro che condurre un'esistenza placida e modesta, rinchiuso tra le quattro alte mura della sua dimora nelle terre orientali del Regno. Durante questo periodo partecipò raramente alla vita di corte: presenziava al Consiglio del Regno solo in occasione di cerimonie ufficiali e declinava gentilmente quasi tutti gli inviti che inevitabilmente riceveva in abbondanza.

Fu in quegli anni che sua moglie diede alla luce una figlia, la piccola Selina, una bambina meditabonda dal destino mistico e arcano, che molti anni più tardi avrebbe avuto un ruolo cruciale nello scioglimento dell'Ordine delle Gegum. Ma nonostante si fosse liberato della maledizione della Spada, Fire*Wolf non fu in grado di evitare per sempre il suo destino di guerriero. Gli Annali testimoniano che guidò personalmente l'e-

sercito che respinse la prima grande invasione degli Scorridori del Mare e, già in età avanzata, fu di insostituibile aiuto nel preparare le strategie che spezzarono definitivamente il potere di quei malvagi pirati.
Negli ultimi anni della sua esistenza, fatto piuttosto curioso, soprattutto per un uomo che così profondamente odiò la magia da giovane, riprese gli antichi studi e acquisì gran perizia nelle Arti come suo padre prima di lui. Taluni sostengono che la morte dell'adorata moglie provocò in lui un cambiamento, altri insistono che non si trattava altro che del richiamo del sangue degli Xandine. Tuttavia, approfondite indagini storiche suggeriscono che le Gegum ebbero a che fare con la trasformazione avvenuta, come tanto spesso in passato ebbero a influenzare il destino di Fire*Wolf. Esistono addirittura prove della possibilità che Selina fosse diventata ella stessa una consorella-maga per un certo periodo, prima di distruggere per sempre l'Ordine.
Ma la morte di Fire*Wolf rimane tuttora un impenetrabile mistero. Si sa per certo che, nonostante il suo sprezzo del pericolo, visse fino a un'età molto avanzata, ma le circostanze precise della sua morte sono totalmente ignote. Com'è inevitabile, fiorirono leggende: una tra le più diffuse (pur se minimamente attendibile) narra che si recò fino alle porte dell'Inferno per lanciare l'ultima sfida alla Stirpe di Demoni nella loro stessa dimensione... ma nessuna si fonda su prove concrete.
Persino il luogo dell'Ultima Dimora rimane un mistero. Per anni si credette che il corpo giacesse in una tomba di granito che si erge nella valle incantata ove suo padre edificò il castello degli Xandine, ma una spedizione

archeologica organizzata cinque secoli dopo l'era dei Demoni trovò la tomba vuota e accertò definitivamente che il sepolcro non fu mai utilizzato.

TABELLA DEGLI INCANTESIMI

Incantesimo	*Effetto*	*Potere*
Armatura Magica	Crea un'armatura di luce magica intorno a Fire*Wolf per tutta la durata del paragrafo. Riduce le ferite subite durante un combattimento di 10 PUNTI DI VITA per colpo.	25
Sfera di Fuoco	Scaglia una sfera infuocata dal palmo di Fire*Wolf. Se riesce, l'incantesimo toglie all'avversario 50 PUNTI DI VITA.	15
Invisibilità	Rende Fire*Wolf invisibile per il resto del paragrafo. Finché rimane invisibile non può attaccare nessun avversario, ma può evitare il combattimento e passare al paragrafo successivo come se lo avesse vinto.	30
Paralisi	Provoca la paralisi totale di un solo nemico. Dura quanto basta perché Fi-	30

	re*Wolf possa defilarsi al paragrafo seguente.	
Ago Avvelenato	Scaglia un aculeo avvelenato da un dito di Fire*Wolf colpendo un solo nemico che si trovi a distanza ravvicinata. Se l'incantesimo riesce, il dardo è immancabilmente letale indipendentemente dalle dimensioni dell'avversario, a meno che questo non possieda una immunità naturale. Questa deve essere verificata tirando un solo dado: dal 3 in su il veleno non avrà effetto.	25
Resurrezione	L'unico modo conosciuto di evitare il temuto **13**. Se l'incantesimo riesce, riporta Fire*Wolf all'inizio del paragrafo in cui ha trovato la morte. Il suo eventuale avversario mantiene gli stessi PUNTI DI VITA che aveva quando il nostro è spirato. Le caratteristiche di Fire*Wolf, però, dovranno essere completamente ricreate. La Resur-	55

	rezione può essere usata *soltanto* quando Fire*Wolf muore.	
Ritorno	Dà a Fire*Wolf la possibilità di tornare a qualsiasi paragrafo che abbia già attraversato, continuando la sua avventura da lì. I PUNTI DI VITA e il POTERE persi non vengono reintegrati.	20
Distorsione Temporale	Riporta il Tempo all'inizio del paragrafo in cui Fire*Wolf si trova. Generalmente viene usato durante un combattimento, perché permette di riportare i PUNTI DI VITA a quelli che il nostro eroe aveva in quel momento. Purtroppo vengono reintegrati anche i PUNTI DI VITA dell'oppositore.	15
Terrore	Incute nell'avversario un tale terrore per Fire*Wolf da farlo combattere svantaggiato (il nemico), facendogli perdere 5 PUNTI DI VITA in più ad ogni colpo.	20

LA STORIA DELLA SPADA DEL DESTINO

In un tempo in cui il mondo era giovane e un unico sole sorgeva a decretare l'alba in tutte le stagioni, dal cielo cadde un'enorme pietra infuocata che sprofondò in mare vicino alle coste di una terra chiamata Sumaritania. A causa del calore impressionante, all'impatto con l'acqua la pietra si spaccò e da essa scaturì una creatura di cui nessun uomo aveva mai visto l'uguale. Era un vero leviatano, feroce e astuto, distruttore implacabile e infinitamente malvagio.
La creatura uscita dalla pietra di fuoco elesse come sua dimora una fortezza sulle coste della Sumaritania e prese ad esigere sacrifici umani e tributi in grano, miele e oro. I Sumaritani, un popolo fiero, inizialmente cercarono di tener testa al mostro, ma la sua fortezza si rivelò inespugnabile, e la quantità di vite umane mietute da quella che venne chiamata la Guerra della Pietra Infuocata divenne ben presto intollerabile. Così si giunse ad una specie di patto secondo cui ogni anno al Solstizio d'Inverno doveva essere offerto un sacrificio al mostro.
Ora, a quel tempo, più saggia tra i Sumaritani era una donna dalle sembianze eroiche, forgiatrice di metalli e guerriera, che in un breve incontro con il suo sposo quindici anni prima aveva generato una fanciulla che

per il suo temperamento solare venne chiamata Sara Sorriso. E fu questa la fanciulla che il fato indicò come prima vittima del mostro della Pietra Infuocata.
Ma Hadriana, la marziale forgiatrice di metalli, non avrebbe mai permesso che sua figlia fosse condannata ad una morte tanto crudele e la nascose in una caverna giurando che lei sola, se fosse stato umanamente possibile, avrebbe liberato il paese dal mostro maledetto venuto dal cielo. Così mise il suo ingegno al servizio di un audace piano.
A quei tempi, tutti i forgiatori erano maghi, perché per lavorare i metalli e creare il fuoco erano necessarie arti magiche. All'Equinozio d'Autunno, tre mesi prima che cadesse il Solstizio fatidico, Hadriana lasciò la Sumaritania e viaggiò finché non raggiunse la Montagna Tremante, nella terra di Ragnarok, che si pensava celasse l'entrata al Mondo degli Inferi. Qui una razza di demoni e i morti degli uomini vivevano fianco a fianco solo in virtù di una difficile alleanza.
Hadriana trucidò il Guardiano dell'Entrata, un Verme di nome Klaanisbaad, e utilizzando la sua pelle come protezione scese nella Regione degli Inferi. In quel regno delle tenebre la donna raggirò e mise in trappola un Principe demonico di nome Lucifuge Rofocal e trasformò la sua essenza imprigionandola in una spada magica quale mai era stata forgiata dalla mano dell'uomo.
Con questa spada al suo fianco, Hadriana tornò in Sumaritania e al Solstizio d'Inverno la nascose sotto la veste e si presentò al mostro quale vittima sacrificale al posto della figlia.

Si seppe poi che il mostro della Pietra di Fuoco, rapito dalla bellezza statuaria di Hadriana, fu preso dal desiderio di trastullarsi con lei prima del sacrificio. Ma appena Hadriana si tolse la veste, come preparandosi per l'ulteriore indegnità, rivelò la spada e si scagliò contro la creatura con la determinazione del guerriero. La battaglia che seguì durò sette giorni e sette notti e Hadriana non ne uscì viva che per miracolo. Ma alla fine, fu il mostro ad essere ucciso. Allora la vincitrice tagliò il corpo della creatura in quattro parti e le seppellì ai quattro angoli del Regno.
Ma la storia non terminò qui, perché nella furia del combattimento Hadriana aveva scoperto che la spada da lei creata aveva mantenuto una facoltà di sentire e una determinazione malefica propria. Così, l'arma telepatica continuava a spronarla a compiere atti cruenti per poter bere le anime delle sue vittime, secondo quella che era la natura demonica del Principe Lucifuge Rofocal.
Sulle prime Hadriana credette di poter controllare la sua creazione, ma col tempo dovette riconoscere che la spada era troppo pericolosa per una mano mortale. Così tentò di distruggerla affinché lo spirito demonico tornasse nel Mondo degli Inferi. Ma questa volta il suo tentativo fallì: la distruzione dell'arma si rivelò al di sopra delle sue capacità. Allora tentò nascondendola nelle grandi Caverne dei Mormorii e degli Spettri, dove nessun uomo avrebbe mai potuto trovarla. Ma anche in questo fallì, poiché la spada aveva la proprietà di ritornare al suo fianco non appena Hadriana la lasciava.

Infine, disperata, la forgiatrice ricorse alle sue arti per far sì che il demone della spada fosse obbligato ad accettare un accordo e vincolato a rispettarlo. Così si impegnò a tessere una tela magica con filamenti di electrum e selenium. Hadriana impiegò dieci anni per ultimare il suo artefatto. Quando fu pronta, scagliò la rete nell'etere perché fungesse da trappola per gli eroi dei tempi a venire.
La trappola era sottile, perché quando un uomo o una donna ne fossero stati avviluppati non sarebbero riusciti a percepirlo, ma il loro destino sarebbe mutato, rendendoli vincolati fino alla morte ad una spada demoniaca. Così Hadriana riuscì a liberarsi dell'infernale oggetto che aveva creato. Nei millenni che seguirono quel tempo dimenticato, il più grande guerriero, il combattente più indomito di ogni epoca ha sempre trovato, immancabile al suo fianco, la Spada del Destino, in una agghiacciante simbiosi che nessuno aveva ancora saputo distruggere.

PAGINA DEI SUGGERIMENTI

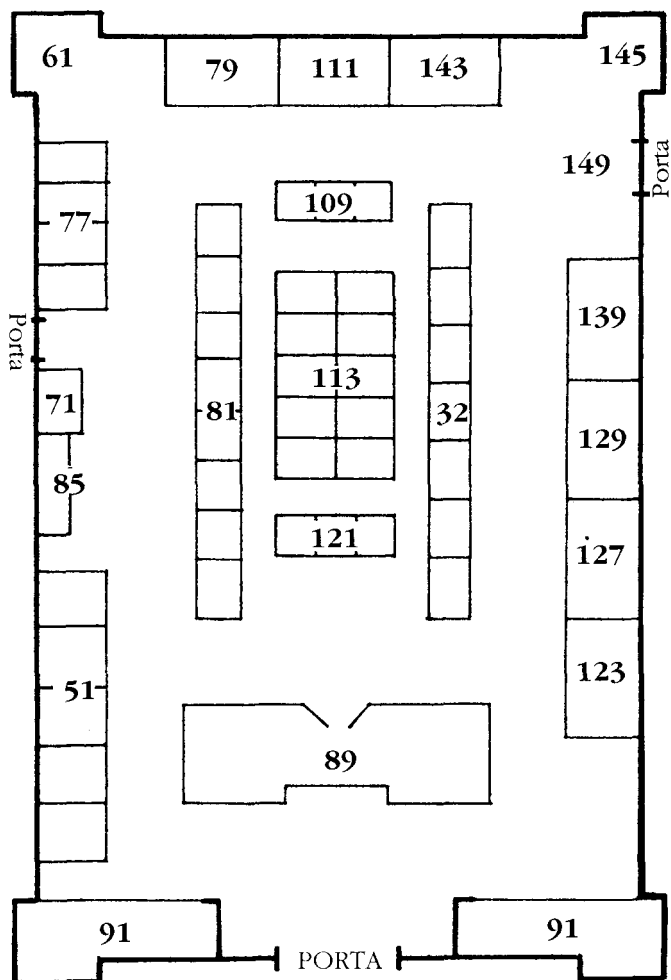
Il paragrafo **132** è l'unico punto dell'avventura che può costituire un reale ostacolo. Se non riesci *assolutamente* a trovare il modo di proseguire, eccoti alcune istruzioni in codice che possono darti una mano.

.IHCREC EHC OFARGARAP LED OREMUN LI IARE-VORT E 63 IGNUIGGA, (ZYXWVUTSRQPONMLKJIHG-FEDCBA :ERETTEL IESITNEV ID OTEBAFLA'L ARED-ISNOC) 62=Z ...1=A OREVVO ,62 A 1 AD OCIREMUN EROLAV NU ARETTEL INGO DA ANGESSA .ERETTEL ETTES ID EMON NU IAREVORTIR IT E EHGIR IES ERTLA EL NOC OSSETS OL IAF

.'T' ÀRAS EMON LED ARETTEL AMIRP AL IDNIUQ .ADNOCES ALLEN NON AM AMIRP ALLEN ATS IHCREC EHC ARETTEL AL E ,'ARRES' E 'ARRET' ONOS EVAIHC ELORAP EUD EL AGIR AMIRP ALLEN OIPMESE DA

.È'C NON ADNOCES ALLEN EHC ALORAP AMIRP AL-LED ARETTEL AL ERAUDIVIDNI'LLEN ATS OTERGES LI .EMON LED ARETTEL ANU AVORT IS EHGIR ELLED ANUNGO NI .AMGINE OCISSALC NU È OTSEUQ

MAPPA DI BELGARDIUM

Paragrafo **100**

Porta

Doppie porte

Crollo: passaggio ostruito

IL CASTELLO DEGLI XANDINE

Paragrafo **149**

N

179

177

183

171

165

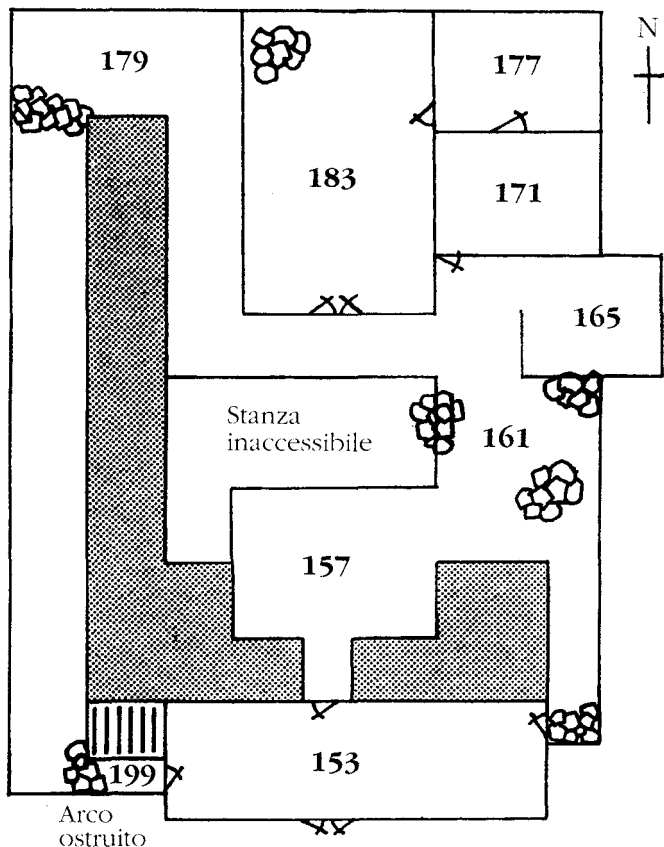
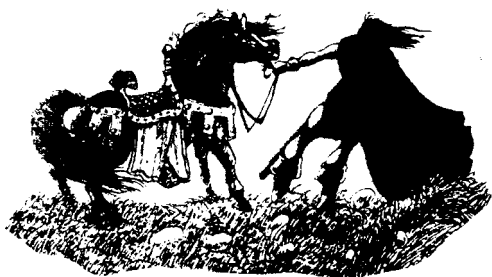
Stanza inaccessibile

161

157

153

199

Arco ostruito

Regole di Combattimento

Primo Colpo

Tira due dadi per il tuo personaggio e due per l'avversario. Aggiungi al risultato i valori di VELOCITÀ, CORAGGIO e FORTUNA. Chi ottiene il risultato maggiore colpisce per primo.

Stabilito ciò, tu e il tuo avversario vi affrontate colpendovi a turno.

Colpire

Gioca due dadi. Se fai 7 o più, hai colpito l'avversario. Per ogni 10 punti di ABILITÀ puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7). Per ogni 72 punti di FORTUNA, puoi diminuire di 1 il punteggio che devi fare per colpire (cioè 7).

Danno

Sottrai il numero che devi fare per colpire (dopo le dovute modificazioni) dal numero ottenuto con i dadi e moltiplica il risultato per 10: i punti così ottenuti rappresentano il danno inferto al nemico. Per ogni 8 punti di FORZA che possiedi, aggiungi 1 al danno inferto. Questo verrà modificato anche dalle armi che adoperi (vedi la "Tavola di modifica in base ad armi e armature" all'inizio del libro).

Evitare la morte

Se i tuoi PUNTI DI VITA scendono a 0 o meno, gioca due dadi e moltiplica il risultato per 8. Se il numero così ottenuto è inferiore al punteggio della tua FORTUNA, ricomincia a combattere.

Resistenza

La durata della battaglia dipende dal tuo livello di RESISTENZA. Dividi la cifra per 10, arrotondando sempre per difetto, e scoprirai per quanti scontri potrai combattere.

Recuperare ABILITÀ

Per ogni combattimento superato, aggiungi 1 punto al punteggio dell'ABILITÀ.

Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu. | **librogame®**

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETÀ DEI DINOSAURI	1
LE SORGENTI DEL NILO	2
SULLE NAVI PIRATA	3
SELVAGGIO WEST	4
MISSIONE A VARSAVIA	5
LA SPADA DEL SAMURAI	6
LE SETTE CITTÀ D'ORO	7
ALLA RICERCA DI RE ARTÙ	8

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

detectives club

IL MESSAGGIO DEL MORTO	1
L'ANTIQUARIO	2
MISTER MEZZANOTTE	3
SULL'ISOLA MISTERIOSA	4

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

avventure stellari

PIANETI IN PERICOLO	1
L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI	2
I CAVALIERI DELLA GALASSIA	3
IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI	4
LE STELLE SCOMPARSE	5

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE	1
TRAVERSATA INFERNALE	2
NEGLI ABISSI DI KALTENLAND	3
L'ALTARE DEL SACRIFICIO	4
OMBRE SULLA SABBIA	5
NEL REGNO DEL TERRORE	6
IL CASTELLO DELLA MORTE	7
LA GIUNGLA DEGLI ORRORI	8
L'ANTRO DELLA PAURA	9
LE SEGRETE DI TORGAR	10
I PRIGIONIERI DEL TEMPO	11
SCONTRO MORTALE	12
CONTAGIO MORTALE	13
IL PRIGIONIERO DI KAAG	14
LA CROCIATA DELLA MORTE	15
IL RITORNO DI VASHNA	16
IL SIGNORE DI IXIA	17

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

oberon

OBERON IL GIOVANE MAGO	1
LA CITTÀ PROIBITA	2
IL CANCELLO DELL'OMBRA	3
LA GUERRA DEI MAGHI	4

serie conclusa

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

grecia antica

IN VIAGGIO VERSO CRETA	1
ALLA CORTE DI MINOSSE	2
IL RITORNO	3

serie conclusa

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo . . .

oltre l'incubo

IL REGNO DELL'OMBRA	1
NEL VORTICE DEL TEMPO	2

serie conclusa

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo . . .

alla corte di re artù

IL CASTELLO DI TENEBRA	1
CACCIA AL DRAGO	2
NEL REGNO DEI MORTI	3
VIAGGIO NEL TERRORE	4
IL REGNO DELL'ORRORE	5
IL REGNO DEL CAOS	6
LA TOMBA DEGLI INCUBI	7
LA LEGIONE DEI MORTI	8

serie conclusa

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema.

horror classic

IL CONTE DRACULA	1
FRANKENSTEIN	2

serie conclusa

misteri d'oriente

Il Prete Gianni, un personaggio tra storia e leggenda, in una folle avventura in terra d'Oriente.

IL VECCHIO DELLA MONTAGNA	1
L'OCCHIO DELLA SFINGE	2
LE MINIERE DI RE SALOMONE	3
I SEGRETI DI BABILONIA	4
GLI ADORATORI DEL MALE	5

serie conclusa

ninja

Un sistema di gioco assolutamente innovativo, che ti consente di scegliere direttamente le singole mosse con cui affrontare gli avversari

VENDICATORE!	1
ASSASSINO!	2
USURPATORE!	3
SIGNORE SUPREMO!	4
GUERRIERO!	5
INFERNO!	6

serie conclusa

sherlock holmes

Un personaggio leggendario della letteratura poliziesca è al tuo fianco per risolvere i casi più intricati!

OMICIDIO AL DIOGENES CLUB	1
LO SMERALDO DEL FIUME NERO	2
IL CASO MILVERTON	3
WATSON SOTTO ACCUSA	4
I DINAMITARDI	5
UN DUELLO D'ALTRI TEMPI	6
INTRIGO A BUCKINGHAM PALACE	7

sortilegio

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

- LE COLLINE INFERNALI 1
- LA CITTÀ DEI MISTERI 2
- I SETTE SERPENTI 3
- LA CORONA DEI RE 4

serie conclusa

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento; personaggi che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

- LA ROCCA DEL MALE 1
- LA FORESTA MALEDETTA 2
- I VIAGGIATORI DELLO SPAZIO 3
- APPUNTAMENTO CON LA M.O.R.T.E. 4
- IL COVO DEI PIRATI 5
- L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA 6
- LA CASA INFERNALE 7
- MISSIONE PER UN SAMURAI 8
- MISSIONE NEI CIELI 9

robin hood

Il cacciatore ribelle che ruba ai ricchi per dare ai poveri, l'uomo che ha fatto della Foresta di Sherwood un piccolo mondo felice dove regnano la voglia di vivere, l'ardimento, la lealtà, la giustizia.

- IL DEMONIO DEL RE 1
- LA SPADA DEL TEMPLARE 2

serie conclusa

Un librogame da giocare da soli, o in due, o in tre, o in quattro: una novità assoluta, un tuffo senza fine nell'avventura . . .

blood sword

I LABIRINTI DI KRARTH	1
IL REGNO DI WYRD	2
L'ARTIGLIO DEL DEMONE	3
VIAGGIO ALL'INFERNO	4
LE MURA DI SPYTE	5

serie conclusa

In uno scenario dopo-bomba, un gruppo di sopravvissuti cerca di raggiungere la California superando mille difficoltà.

Guerrieri della strada

VIAGGIO DISPERATO	1
AGGUATO IN MONTAGNA	2
LA ZONA OMEGA	3
VERSO LA CALIFORNIA	4

serie conclusa

Una formula di gioco assolutamente rivoluzionaria, quattro storie diverse da giocare nello stesso universo, il Mondo di Dorgan.

partita a quattro

CAITHNESS L'ELEMENTALISTA	1
KELDRILH IL MENESTRELLO	2
PEREIM IL CAVALIERE	3
KANDJAR IL MAGO	4

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

advanced D&D™

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS	1
LA TORRE FANTASMA	2
NEL CASTELLO DI QUARRAS	3
LA PROVA	4
NINJA!	5
IL SIGNORE DI RAVENLOFT	6
LO SCETTRO DEL POTERE	7
LA CORONA DEL MAGO	8
MAGO CONTRO MAGO	9
NEL REGNO DI BABA YAGA	10
I SIGNORI DEL DESTINO	11
LA MALEDIZIONE DEL LUPO MANNARO	12
I CANCELLI DELLA MORTE	13

Dalle Terre Selvagge dei barbari alla corte di Belgardium, Fire*Wolf il Mago e la sua potente spada fatata affrontano con astuzia e coraggio la stirpe maledetta dei Demoni.

fire*wolf

IL BARBARO RIBELLE	1
LE CRIPTE DEL TERRORE	2
NEL REGNO DEI DEMONI	3
LE RADICI DEL MALE	4

la terra di mezzo

Una serie di turbinanti avventure, basate sulle opere del più grande scrittore di romanzi fantasy, J.R.R. Tolkien, autore de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*, ti condurrà in un mondo fantastico popolato di creature straordinarie: Umani, Elfi, Hobbit, Orchetti, Troll, Maghi.

skyfall

Skyfall: un pianeta perduto, un mondo popolato tanto tempo fa dai pochi sopravvissuti di una missione spaziale: qui molte cose assomigliano a quelle che si trovano sulla Terra. Altre, però...

samurai

Il Giappone del XVII secolo: un mondo raffinato e crudele, in cui per sopravvivere hai adottato il codice d'onore dei samurai: *Il Bushido*.

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

realtà & fantasia

Una novità assoluta nel mondo del librogame: due libri per **due giocatori**, alleati o avversari. Oppure due avventure da giocare **da solo**.

faccia a faccia

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria
ricchezza e fantasia in una
ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

scenari:

L'ISOLA DELLA PESTE 1

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare
i grandi classici polizieschi
in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

I Cavalieri del Tempio

Un gioco di nuova concezione
che consente di giocare
con la Storia.
Il volume comprende:
le regole introduttive
le modalità di accesso nel Tempio
la creazione dei personaggi
varie modalità di combattimento
un'avventura introduttiva
un'avventura completa.

scenari:

LA VERIDICA HISTORIA DI CRISTOBAL COLON 1

È un'esperienza del tutto nuova per il Gioco di Ruolo in Italia: in un unico volume sono raccolte, oltre a regole molto chiare, espansioni e idee da sviluppare, nuove ed avvincenti avventure delle serie:

Kata Kumbas
I Cavalieri del Tempio
Holmes & Co.

E.L. AVVENTURA

1

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
   "Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
   "Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
   "Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
   "Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
   "I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
    "Gord il miserabile"
11. *CACCIA SPIETATA*
    "Le Leggende di Lupo Solitario"
12. *L'UOMO OMBRA*
    "I custodi del destino"

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....
2. ....
3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

[SI] [NO]

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

LE RADICI DEL MALE

4

Una gomma, una matita, un paio di dadi e tanta audacia: solo di questo hai bisogno per dare inizio a un'indimenticabile avventura in una terra popolata da barbari coraggiosi, maghi potenti ed invincibili demoni.

fire*wolf

In questo libro il protagonista sei tu.
La Stirpe dei Demoni è stata eliminata, eppure nelle terre del regno di Harn qualcosa di strano sta succedendo: personaggi eminenti scompaiono senza lasciare traccia e senza ricordare nulla al loro ritorno. Ma quando anche la bellissima principessa Freya viene conquistata alle misteriose forze del male, ancora una volta Fire*Wolf dovrà affrontare l'ignoto per riportare alla luce la sua sposa promessa.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Fire*Wolf!

copertina illustrata da Peter Andrew Jones

ISBN 88-7068-515-2

70685152

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu